TILT

MICROLOISIRS

3615 TILT
10000 francs
en bons d'achat!

EXCLUSIF! **Comment devenir programmeur professionnel! • Pirates: le filet se resserre • Scoop: Lucky, Dragon's Slayer ... • Super-comparatif: les meilleurs jeux de combat • Dément: Blood Money et Forgotten Worlds! • 12 pages de P.A. •**

M 3085 - 67 - 22,00 F
3793085022001 00670

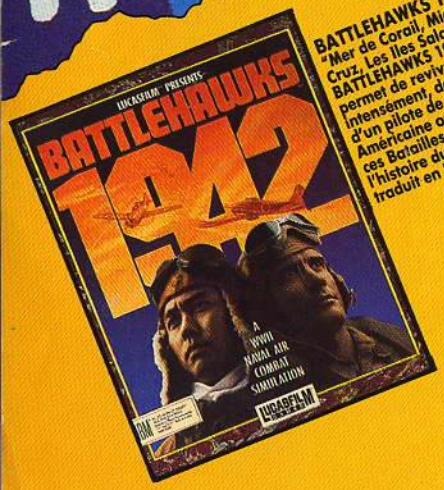
N°67 JUIN 1989. 22 F. BELGIQUE: 155 FB. SUISSE: 6,50 FS. CANADA: 3,95 $ CAN. MAROC: 35 DH. ESPAGNE: 610 PTAS. ISSN 073-6968

BRANCHEZ-VOUS, BRANCHEZ GOLD!

ZAK McKRACKEN™ – Un écrivain de pacotille, deux étudiants de Yale et une baguette de pain rassis peuvent – ils sauver le monde d'un complot galactique? Pas sans votre aide.

Tous les écrans en français.

TIGER ROAD™ – Des graphismes étonnants, une action palpitante et un jeu superb ... Une légende parmi les jeux d'arts martiaux.



BATTLEHAWKS 1942™ – "Mer de Corail, Midway, Santa Cruz, Les Iles Salomon ... BATTLEHAWKS 1942 vous permet de revivre intensément, dans la peau d'un pilote de l'Aéronavale Américaine ou Japonaise, ces Batailles qui ont changé l'histoire du monde. Manuel traduit en Français."

HKM™ – De Hollande en Espagne, d'Allemagne jusqu'en Palestine, quelques soient les chances, quelque soit l'endroit – il est dur, il est vicieux, il est la machine à tuer humaine.

DENARIS™ – Les machines se sont révoltés, de servants des hommes à tueurs d'hommes – seuls l'Aigle de combat et son noble pilote peuvent arrêter l'holocauste.
DENARIS
THE GAMES
LED STORM™ – Un véhicule de grande puissance, un voyage dangereux, la formule parfaite pour le jeu de course sur route de l'année.
LED STORM
THE GAMES WINTER EDITION™ – Sur les pistes de ski, sur la patinoire, des tremplins de ski, dans de désert glacé ... Les meilleures simulations de sports D'hiver signees : Epyx L'excellence.
BUBBLY
ROADBLASTERS™ – A moitié course, à moitié bataille, préparez-vous pour la course de votre vie dans cette version sur ordinateur du fabuleux jeu d'arcade.
ROAD BLASTERS
LAST DUEL
LAST DUEL™ Votre Char à neutrons et votre vaisseau spatial vous donnent vitesse et puissance de feu. Vos neufs et votre habileté vous offrent votre seul espoir de liberté.
THE DEEP™ – Sous la surface tranquille de l'océan, une menace souterraine masse ses forces ... et l'attaque sous-marine peut commencer à tout moment.
THE DEEP
U.S. GOLD®
Tous les derniers super-hits du No. 1 Mondial!!!
U.S. Gold Ltd., (France), S.A.R.L., B.P.3, Lot Nr. 1, Zac de Mousquette 06740 Châteauneuf de Grasse, France. Tel: 93427144
Photos d'écran a partir de formats d'écran varies.

TILT MICROLOISIRS
2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21. Télex : 643932 Edimondi
Abonnements : tél. : (1) 64.38.01.25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Grazia Valle

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault

Rédaction
Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert

Photographe
François Julienne

Secrétariat
Frédérique Sadoul

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Carsten Borgmeier, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, Juju, Laurent Lenchantin, Jean-François Millet, Gilles Nicolas, Olivier Rogé, Olivier Scamps, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix, Alex Zenou.

MINITEL 3615 TILT
Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION
2, rue des Italiens, 75009 Paris. Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21.

Directeur de la publicité
Claire Vésine

Chef de publicité
Luc Maranber

Assistante
Claudine Lefebvre

Exécution
Sophie Bazin

Ventes
SOC. Philippe Brunie, Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 215 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 302 F (train/bateau)
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53
77932 Perthes. Cedex.

Promotion
Isabelle Neyraud

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.** au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles Tilt/Service Abonnements 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (70 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Tirage de ce numéro = 92 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre avec Lucie Vidéographie.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER -
Dépôt légal : 1er trimestre 1989
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy -
Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

N° 67

10 AVANT-PREMIERES
Les graphismes saisissants
de *Lucky*, le dernier produit des Studios de Minuit, feront craquer les plus blasés. Ceux de *Dragon's Slayer*, tout aussi époustouflants, n'ont rien à leur envier. Héroïc fantasy, ensuite, avec *Castle Warrior*, un jeu d'arcade/aventure. Et pour finir en beauté, les nouveautés toutes fraîches, ramenées du European Computer Trade Show de Londres.

20 TILT JOURNAL
Du remous chez les pirates
en France et à l'étranger ! Dany Boolauck relate les tribulations policières de ces derniers mois. Pour corser la chose, voilà que l'on reparle de l'espionnage informatique. A côté de ce branle-bas, la visite du Sicob n'engendre plus que mélancolie, surtout à la pensée des folies d'antan : la micro n'est plus ce qu'elle était ! Sans oublier Kid's School, la présentation du CD Rom pour la console *Nec*...

34 ARCADES
Premier vrai simulateur de conduite
sur borne d'arcade, *Hard Drivin* garantit des sensations fortes : un réalisme jamais atteint jusqu'à maintenant !

40 HITS
Vous en aurez pour votre argent
avec le dernier titre de Psygnosis, *Blood Money*, un jeu d'arcade hallucinant, à se faire exploser les phalanges. Dans la même veine, la conversion du fameux jeu d'arcade *Forgotten Worlds* va mettre les nerfs des meilleurs joueurs à rude épreuve. A découvrir également : *Mayday Squad, Robocop, Super Mario Bros II, Abrams Battle Tank, Vindicators, Test Drive II, Fright Night, Voyager, Sargon IV, Highway Patrol, Stormtrooper, Raffles*...

58 ROLLING SOFTS
S'il n'y avait que des hits,
il n'y aurait dans cette rubrique que des adaptations sur d'autres machines. Mais il y a aussi les passables, les moyens, les médiocres, les nuls et même les désastreux.

74 DOSSIER
Profession : programmeur.
Derrière tous ces jeux magnifiques qui vous secouent les neurones se cachent des êtres mythiques : les programmeurs. Mais comment faire partie de la confrérie ? Combien gagnent-ils ? Quel âge ont-ils ? Quelles études ont-ils suivies ? Pour répondre à ces questions, et à bien d'autres, Olivier Hautefeuille s'est donné un mal fou : il fallait bien les décrocher de leurs machines pour les faire parler !

Code des prix utilisé dans Tilt :
A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.

82 CHALLENGE
Tête au carré pour karatéka raté.
A l'arme blanche ou à mains nues, le combat, la lutte, la boxe, le karaté, la bagarre, la castagne, les rixes, les échauffourées de toutes sortes font l'objet de ce challenge mordant. Que le meilleur gagne !

88 CREATION
Le plus illustre logiciel de dessin.
Deluxe Paint, sur *Amiga*, se voit ajouter de nouvelles fonctions et prend le nom de *Deluxe Paint III*. Il allie brillamment puissance et facilité d'emploi. Sur *Atari ST*, les programmeurs disposent maintenant de *GFA Assembleur* et les communicateurs ont le choix entre *Emulcom 3* et *ZZ Com*.

Lords of the Rising Sun : aventures au Pays du Soleil Levant.

92 SOS AVENTURE
Lords of the Rising Sun,
une saga asiatique, entraîne votre *Amiga* dans un Japon médiéval où vous devez vous battre pour devenir le Shogun. *Déjà Vu II* est, sur *ST*, la suite d'une enquête policière bien noire, *Hillsfar*, un Donjons et Dragons mâtiné d'action pour *C 64* et *Kult*, une aventure fantastique qui en fera voir de toutes les couleurs à votre *Atari*.

100 MESSAGE IN A BOTTLE
Et s'il n'en reste qu'un,
ce sera Alain Huyghues-Lacour, qui s'est replongé dans le premier épisode de *Last Ninja* pour vous en offrir la solution complète. Jacques Harbonn soupire : il est arrivé au bout de *Dungeon Master* ! Et toujours les tuyaux des lecteurs.

108 FORUM
Les questions les plus cruciales
du mois sont résolues par nos spécialistes, toujours à l'écoute de vos problèmes.

Un monstre si antipathique que Dragon's Slayer l'a rejeté !

114 TAM TAM
Les infos de dernière minute,
pour ceux qui veulent tout savoir avant tout le monde.

118 SESAME
Les secrets de la programmation
dévoilés les uns après les autres par *Tilt*, une rubrique signée Jujux !

120 PETITES ANNONCES
12 pages de petites annonces
pour vendre, échanger, acheter...

Décor fantastique et action frénétique caractérisent Blood Money.

132 INDEX
Tous les logiciels de ce numéro
classés par ordre alphabétique, pour retrouver facilement et en un instant le jeu que vous cherchez.

Vous avez déjà vaincu 10 fois le dragon Ninja ?

Changez de disquettes de jeux à la Fnac.

Le choix. Performants, fiables, récents et du meilleur rapport qualité-prix, les modèles d'ordinateurs sélectionnés par la Fnac satisfont à tous ces critères.
La Fnac propose ainsi un large choix des matériels les plus performants du moment et de leurs périphériques, adaptés à tous les besoins.

La logithèque. Le choix, c'est la logithèque, la première de France. Comme dans une bibliothèque, la Fnac a référencé et classé près de 5000 logiciels, souvent en libre-service. Si vous ne trouviez pas celui que vous cherchez, la Fnac vous le commande (sous réserve de sa disponibilité chez le fournisseur).

Le conseil. La Fnac vous écoute et vous conseille.
Les vendeurs micro-informatique de la Fnac sont des spécialistes compétents, attentifs à vos besoins : en toute objectivité.

Les garanties. La Fnac offre en exclusivité à tout acheteur d'un système PC (clavier, unité centrale et moniteur) une assistance à domicile. Gratuit, ce contrat de maintenance garantit pendant un an une assistance téléphonique et l'intervention dans les 16 heures ouvrées, à votre domicile ou bureau.
La Fnac garantit pendant un an, pièces et main-d'œuvre, tous les autres types d'ordinateurs.

Le crédit. Crédit classique, compte permanent, leasing : la Fnac met à votre disposition des solutions de crédit faciles, claires et rapides.

La Fnac 1re en micro-informatique.

Minitel 36.15 Fnac

AUDOUR, SOUM, LARUE/S.M.S.

COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ 45.00.69.68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

COCONUT GRENOBLE
8, COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
LA COMPIL OCEAN	145/195
LE MONDE DE L'ARCADE	149/199
10 GREAT GAMES 3	129/149
SPECIAL ACTION	140/190
LES GEANTS DE L'ARCADE 2	149/199
HISTORY IN MAKING	199/249
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
SPACE ACE	129/149
LES BEST D'US GOLD	145/195
SUPREME CHALLENGE	180/220
FIST' N' THROTTLES	129/149
FRANCK BRUNO BIG BOX	129/179
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	115/175
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
ALBUM EPYX	99/189
AIRBONE RANGER	185/225
AFTERBURNER	95/145
ARTURA	95/135
ALIEN SYNDROME	95/139
ARTICFOX	145/195
ARKANOID 2	89/145
BLASTEROIDS	99/149
BATMAN	95/145
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145
BARBARIAN 2	89/139
BARD'S TALES	145/195
CRAZY CARS 2	129/169
CHUCK YEAGER	95/145
CIRCUS GAMES	99/149
CYBERNOID 2	95/135
CALIFORNIA GAMES	89/139
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
ECHELON	89/139
FOOTBALL MANAGER 2	95/139
GALACTIC CONQUEROR	129/169
GUERILLA WAR	89/139
GUNSHIP	180/239
H.A.T.E	99/149
HUMAN KILLING MACHINE	99/145
HEROES OF THE LANCE	120/239
LAST DUEL	99/149
LED STORM	99/149
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
LAST NINJA 2	125/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MAXI BOURSE	139/189
NIGHT RAIDER	95/145
OPERATION WOLF	95/145
PURPLE SATURN DAY	165 / 195
PAC LAND	95/145
PAC MANIA	95/145
PHM PEGASUS	149/195
PIRATES	/179
RENEGADE 3	95/145
RUN THE GAUNTLET	95/145
REAL GHOSTBUSTERS	95/145
ROBOCOP	89/139
RAMBO 3	89/139
R TYPE	95/145
ROAD BLASTERS	89/139
SOCCER MICROPROSE	109/165
SKATE BALL	145/145
S.D.I	95/145
THE DEEP	99/149
TECHNOCOP	99/149
THUNDERBLADE	95/145
TYPHOON	89/139
TIGER ROAD	95/145
TERRORPODS	95/145
THE GAME SUMMER EDT	99/149
THE GAME WINTER EDT	99/149
THE TRAIN	115/185
VINDICATORS	99/149
VIGILANTGE	99/149
VICTORY ROAD	89/139
WEC LE MANS	95/145

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
ARCADE MUSCLE	145/160
HISTORY OF MAKING	245/295
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE(IN CROWN)	139/189
TAITO COIN OP	125/165
FRANK BRUNO BIG BOX	129/179
FIST'N'THROTTLES	129/149
COMMAND PERFORMANCE	140/180
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 4	145/175
LES AS DU CIEL	139/199
KARATE ACES	119/179
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
ALBUM EPYX	99/149
6 PACK VOL. 3	89/139
ACTION SERVICE	145/195
AFTERBURNER	95/145
APOLLO 18	95/145
BLASTEROIDS	96/145
BUTCHER HILL	99/149
BATTLE OF NAPOLEON	/195
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145
BATMAN	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	120/195
BARD'S TALES 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CIRCUS GAMES	95/160
CAVERMAN UGH LYMPIC	/195
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
CALIFORNIA GAMES	89/139
DENARIS	99/149
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	149/189
ECHELON	95/145
FOOTBALL MANAGER 2	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GUERILLA WAR	89/125
GUNSHIP	139/189
HILLSFAR	/225
HUMAN KILLING MACHINE	99/149
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
LEST STORM	95/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
LAST NINJA 2	125/145
MENACE	120/160
OPERATION WOLF	95/135
PAC MANIA	95/145
POOL OF RADIANCE	/269
POWER AT SEA	99/169
P.H.M. PEGASUS	99/145
PIRATES	145/185
RUN THE GAUNTLET	95/145
RENEGADE 3	95/145
REAL GHOSTBUSTERS	95/145
REBEL CHARGE CHICAMANGA	/260
RACK EM	120/189
ROBOCOP	95/135
R. TYPE	95/145
RAMBO 3	89/139
SPEEDBALL	99/169
SERVE & VOLLEY	120/190
SOCCER (MICROPROSE)	185/225
S.D.I.	95/145
THE DEEP	99/149
T.K.O.	120/189
TECHNOCOP	99/149
THUNDERBLADE	95/145
TIGER ROAD	95/145
THE GAME SUMMER EDT	95/145
THE GAME WINTER EDT	95/145
THE TRAIN	99/149
TEST DRIVE	99/149
ULTIMA 5	/325
WILLOW	/169
WEC LE MANS	95/145
ZAC MC KRACKEN	/179

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
COMPILATIONS :	
ARCADE MUSCLE	145
HISTORY IN THE MAKING	249
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	169
COMMAND PERFORMANCE	160
LES BEST D'US GOLD	149
FIST'N'THROTTLES	145
FRANCK BRUNO BIG BOX	140
TAITO COIN OP	125
GOLD SILVER BRONZE	145
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
AFTERBURNER	95
AIRBONE RANGER	120
ARKANOID 2	95
BATMAN	120
BARBARIAN 2	95
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	149
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	95
GUNSHIP	120
HUMAN KILLING MACHINE	110
INTERNATIONAL SOCCER	120
LAST NINJA 2	140
OPERATION WOLF	95
RENEGADE 3	95
REAL GHOSBUSTERS	110
RUN THE GAUNTLET	95
ROBOCOP	95
R TYPE	120
RAMBO 3	95
ROAD BLASTER	95
TIGER ROAD	120
THUNDERBLADE	95
TERRORPODS	95
VINDICATORS	120
WEC LE MANS	120
XENON	120

ATARI XL/XE

AIRWOLF	95/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	95/149
ARKANOID	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DAMBUSTERS	95/
DECATHLON	95/
GAUNTLET	95/145
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/180
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
LEADER BOARD	120/169
NINJA MASTER	69/
PRO GOLF	85/
ROCKFORD	85/
STEVE DAVIS SNOOKER	95/180
SPACE SHUTTLE	85/
SPY VS SPY TRILOGY	120/180
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	120/169
WINTER EVENS	120/169
WINTER OLYMPIADE 88	120/180
BLUE MAX	140 K
CHOPLIFTER	160 K
DESERT FALCON	180 K
EAGLE NEST	160 K
FIGHT NIGHT	190 K
FOOTBALL	120 K
FINAL LEGACY	120 K
GATO	190 K
JOUST	120 K
LODE RUNNER	190 K
MILLIPEDE	120 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	190 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K
ROBOTRON 2084	120 K

PC 1512 & COMPATIBLES

COMPILATIONS :	
ALBUM EPYX N.2	245
LES CLASSIQUES VOL.1	290
LES CLASSIQUES VOL.2	290
SPECIAL ACTION	295
AIRBONE RANGER	245
ACTION SERVICE	195
APOLLO 18	225
BATTLEHAWKS 1942	245
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	345
BAD DUDES	295
BATTLE TANK	295
BALANCE OF POWER 1990	340
BILLIARD SIMULATOR	245
BATTLE CHESS	245
CAPONE	345
CALIFORNIA GAMES	195
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
CHESSMASTER 2000	290
CHEESMASTER 2100	490
D.T. OLYMPIC CHALLENGE	245
DOUBLE DRAGON	245
DEFENDER OF THE CROWN	245
FAST BREAK	290
F16 COMBAT PILOT	235
F19	385
FALCON	430
FALCON AT	445
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK L'UNITÉ	250
G.L. HOTSHOTS	225
GOLD RUSH	345
GUERILLA WAR	245
GRAND PRIX CIRCUIT	295
GUNSHIP	295
HEROES OF THE LANCE	295
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	145
JET FIGHTER	395
KULT QUEST TRIPLE	395
KING QUEST TRIPLE	395
KING QUEST 4	295
LORD OF CONQUEST	295
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	245
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
MAYDAY SQUAD	245
MEURTRE A VENISE	245
OUT RUN	199
OPERATION JUPITER	245
POOL OF RADIANCE	295
PIRATES	225
POLICE QUEST 2	395
POLICE QUEST	245
RED STORM RISING	235
REBEL CHARGE CHICAMANGA	290
ROGER RABBIT	235
RACK EM	245
ROCKET RANGER	295
SPACE QUEST 3	245
SINBAD	225
SORCERER LORD	295
SUPERMAN	245
SPEEDBALL	345
SERVE & VOLLEY	235
SARGON 3	245
SPACE QUEST 2	225
TECHNOCOP	245
THE GAMES SUMMER EDT	245
THE GAMES WINTER EDT	245
THE TRAIN	245
U.M.S	225
ULTIMA 5	295
WILLOW	245
WAR IN THE MIDDLE EARTH	245
ZAC MAC CRACKEN (FRANCAIS)	245
ZANY GOLF	235
944 TURBO CUP	239
688 ATTACK SUB	295

UTILITAIRES ET LIBRAIRIE DISPONIBLES EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).

ATARI 520/1040 STF

COMPILATIONS :	
PRECIOUS METAL	225
PREMIER COLLECTION	245
LES CLASSIQUES VOL.1	245
TRIAD	290
5 STARS	239
ARCHIPELAGOS	245
AIRBONE RANGER	245
ADVANCED RUGBY SIMULATOR	195
AFRICAN RAIDERS	195
AFTERBURNER	239
BATTLEHAWKS 1942	245
BUTCHER HILL	245
BLASTEROIDS	199
BIO CHALLENGE	195
BALLISTYX	195
BAAL	195
BATMAN	195
BARBARIAN 2	195
BARD'S TALES	245
CHICAGO 30'S	199
CYBERNOID 2	195
COSMICS PIRATES	195
CRAZY CARS 2	235
CHESSMASTER 2000	225
DRAGON NINJA	195
DEJA VU 2	295
DOUBLE DRAGON	195
DONGEON MASTER	225
ELITE	225
EXPLORA	345
EXPLORA 2	295
FORGOTTEN WORLDS	199
F.O.F.T	275
F 16 COMBAT PILOT	235
F16 FALCON(FRANCAIS)	285
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GALBREDON'S DOMAIN	195
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	225
HEROES OF THE LANCE	225
INTERNATIONAL KARATE +	225
KULT	249
KRYPTON EGG	195
KING QUEST 4	295
LA LEGENDE DE DJEL	220
LAST DUEL	145
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	245
LOMBARD RALLY	240
MAYDAY SQUAD	245
MEURTRE A VENISE	225
OPERATION WOLF	185
OPERATION JUPITER	225
POPULOUS	245
POLICE QUEST 2	395
PAC MANIA	190
RING SIDE	249
ROBOCOP	195
RENEGADE	195
RUNING MAN	245
RUN THE GAUNTLET	195
REAL GHOSTBUSTERS	199
ROADBLASTER	185
R TYPE	225
SORCERER LORD	295
SKATEBALL	245
SPACE QUEST 3	345
SKWEEK	225
STEEVE DAVIS SNOOKER	225
SPEED BALL	239
STARGLIDER 2	225
THE GAMES WINTER EDT	195
TIGER ROAD	195
TEENAGE QUEEN	195
THUNDERBLADE	195
VINDICATORS	185
VICTORY ROAD	185
WAR IN THE MIDDLE HEARTH	195
ZOMBI	275
ZAC MC KRAKEN (FRANCAIS)	245

TOUS LES UTILITAIRES, LA LIBRAIRIE ET LES EDUCATIFS, EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).

NUT

NOUVEAU

Service Réparation Express
13,boulevard Voltaire
75011 PARIS
Métro : Oberkampf
Tél. : 43.55.63.00

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

PRECIOUS METAL	245
PREMIER COLLECTION	245
MEGA PACK	245
TRIAD	295
AFRICAN RAIDERS	220
AIRBALL	245
AFTERBURNER	245
BIO CHALLENGE	185
BLASTEROIDS	249
BALLISTYX	195
BILLIARD SIMULATOR	245
BATMAN	239
BATTLE CHESS	245
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	249
CYBERNOID 2	195
COSMIC PIRATES	225
CRAZY CARS 2	245
CHESSMASTER 2000	195
DENARIS	195
DRAGON'S LAIR	345
DOUBLE DRAGON	195
DONGEON MASTER	245
ELITE	245
FALCON	295
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GAUNTLET 2	245
GALDREDON'S DOMAIN	195
HEROES OF THE LANCE	245
HYBRIS	245
INDIANA JONES	325
I.K.+	245
INTERNATIONAL SOCCER	245
KULT	245
LA LEGENDE DE DJEL	220
LA QUETE DE L'OISEAU	245
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
MAYDAY SQUAD	225
MEURTRE A VENISE	245
OPERATION NEPTUNE	245
OPERATION JUPITER	245
OPERATION WOLF	210
POPULOUS	245
PACMANIA	195
ROAD BLASTER	245
RENEGADE	245
RUNING MAN	245
RING SIDE	295
RUN THE GAUNTLET	245
REBEL CHARGE CHICHAMANGA	345
ROCKET RANGER	309
SORCERER LORD	290
STEVE DAVIS SNOOKER	245
SUPER HANG ON	240
SPEEDBALL	245
STARGLIDER 2	225
THE GAME WINTER EDT	185
TEST DRIVE 2	290
TARGHAN	245
THE KRISTAL	285
TEENAGE QUEEN	245
TV SPORTS	315
TIGER ROAD	225
THUNDERBLADE	245
UMS	245
WAR IN THE MIDDLE EARTH	245
ZAC MC KRACKEN	245

APPLE 2

ARKANOID	269
BAD DUDES	295
BATTLE OF NAPOLEON	350
BARD'S TALE	295
BARD'S TALE 2	295
BARD'S TALE 3	295
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	295
CALIFORNIA GAMES	350
CHESSMASTER 2000	295
DESTROYER	195
ECHELON	295
FLIGHT SIMULATOR 2	430
GLOBAL COMMANDER	265
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 3	295
KARATE CHAMP	190
KUNG FU MASTER	190
MIGHT AND MAGIC	395
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	295
POOL OF RADIANCE	450
POLICE QUEST	395
P.H.M. PEGASUS	295
QUARTERBACK	295
RISK	345
ROGER RABBIT	295
STREET SPORT FOOTBALL	345
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
THE GAMES WINTER EDT	395
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	295
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 5	290
VICTORY ROAD	295
WINGS OF FURY	275
2400 A.D	350

APPLE 2 GS

ARKANOID	295
BARD'S TALES	420
CALIFORNIA GAMES	295
CHESSMASTER 2100	395
DUNGEON MASTER	340
DEJA VU	395
DEFENDER OF THE CROWN	345
DESTROYER	350
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	395
LAST NINJA	275
MINI PUT	295
MARBLE MADNESS	290
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SILENCE SERVICE	295
SHADOWGATE	350
SUBBATTLE SIMULATOR	340
TOMAHAWK	295
THEXDER	290
UNINVITED	350
WAR IN THE MIDDLE EARTH	395

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :	
+ HANG ON	
+ 2 MANETTES DE JEUX	
+ CABLE PERITEL	990
PISTOLET PHASER	249
AZTEC ADVENTURE	255
AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	295
ALEX KIDD	255
ALEX KIDD 2	295
ACTION FIGHTER	255
ASTRO WARRIOR / PIT POT	255
BLACK BELT	255
CAPTAIN SILVER	295
CHOPLIFTER	255
DOUBLE DRAGON	295
ENDURO RACER	255
F16 FIGHTER	195
FANTASY ZONE 3	255
FANTASY ZONE 2	295
FANTASY ZONE	255
GOLVELLIUS	295
GREAT GOLF	255
GREAT FOOTBALL	255
GREAT BASKETBALL	255
GREAT BASEBALL	255
GREAT VOLLEYBALL	255
GHOST HOUSE	195
KENSEIDEN	295
LORD OF THE SWORD	295
KUNG FU KID	255
MONOPOLY (ANGLAIS)	255
MIRACLE WARRIOR	395
MY HERO	195
OUT RUN	295
PHANTASY STAR	395
POWER STRIKE	255
PENGUIN LAND	295
PRO WRESLING	255
QUARTET	255
R TYPE	295
RAMBO 3	295
RESCUE & MISSION	255
ROCKY	295
SHINOBI	295
SHANGAI	255
SPY VS SPY	195
SECRET COMMAND	255
SUPER TENNIS	195
SPACE HARRIER	295
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	195
TRANSBOT	195
THE NINJA	255
WORLD SOCCER	255
WORLD GRAND PRIX	255
WONDERBOY	255
WONDERBOY 2	295
ZILLION	255
ZILLION 2	255
JOYSTICKS SEGA :	
SPEED KING SEGA	149
CONTROL STICK	129
WINNER 190 SEGA	89

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO :	
+ SUPER MARIO BROS	
+ 2 MANETTES DE JEUX	
+ CABLE PERITEL	990
PISTOLET	295
ROBOT	420
JEUX :	
BALLOON FIGHT	260
CASTLE VANIA	345
CLU CLU LAND	260
DONKEY KONG	195
DONKEY KONG 3	195
EXCITEBIKE	295
GUN SMOKE	295
GHOST'N'GOBLINS	295
GOONIES 2	345
GRADIUS	295
GOLF	260
ICE CLIMBER	260
ICE HOCKEY	260
KID ICARUS	345
KUNG FU	260
LEGEND OF ZELDA	395
LEGEND OF ZELDA2	395
METROID	345
MACH RIDER	295
PUNCH OUT	345
PINBALL	260
POPEYE	195
PRO WRESLING	295
RC PROAM	295
RAD RACER	345
SOCCER	260
SLALOM	260
SUPER MARIO BROS	260
SUPER MARIO 2	395
TROJAN	295
TOP GUN	345
TENNIS	260
URBAN CHAMPION	260
VOLLEYBALL	260
WRECKIMG CREW	295
JEUX POUR PISTOLET :	
DUCK HUNT	295
HOGAN'S HALLEY	295
WILD GUNMAN	295
JOYSTICKS :	
NES ADVANTAGE	395

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3"5	
3"5 SF/DD,LES 10	89
3"5 DF/DD, LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	69
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150
DISQUETTES 5"1/4	
5"1/4 NEUTRES, LES 10	39
5"1/4 SF/DD, LES 10	69
5"1/4 DF/DD, LES 10	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	89
DISQUETTES 3", LES 10	190

MATERIEL

ATARI ST	
520 STF	3490
520 STF + MONITEUR MONO	4490
520 STF + MONITEUR COULEUR	5990
1040 STF	4490
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + MONITEUR COULEUR	6990
MEGA ST1 MONOCHROME	7056
MEGA ST1 COULEUR	8598
MEGA ST2 MONOCHROME	11207
MEGA ST2 COULEUR	12156
MEGA ST4 MONOCHROME	14765
MEGA ST4 COULEUR	15714
LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :	
DISQUE SUR 30 MEGA ATARI	4990
DISQUE SUR 60 MEGA ATARI	7590
CA 720 3"5 DF	1290
MDA30 3"5 DF	990
RF542R 5"1/4	1790
MONITEURS :	
MONOCHROME HR. SM124	1490
COULEUR SC1224	2990
COULEUR PHILIPS 8801	2390
IMPRIMANTES :	
LASER SLM804	13579
STAR LC10 COMPLETE	2390
STAR LC10 7 COULEURS	2790
STAR LC 24/10	3790
DIVERS :	
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR	95
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49
QUADRUPLEUR JOYSTICK (ST)	95
DOUBLEUR JOYSTICK (CPC)	79
AMIGA :	
AMIGA 500	4490
CABLE PERITEL	150
LECTEUR 3"5 CA880	990
JOYSTICKS :	
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
QUICKJOY 5	195
SPEEDKING KONIX	105
NAVIGATOR	169
MICRO BLASTER	130
ERGOSTICK	245
3 WAY WICO	320
RACEMAKER	295
COBRA	490
ULTIMATE SANS FIL	450
COMPUTER COMMAND PC	390
SPEEDKING PC	245
SPEEDKING PC + CARTE	445

COMITES D'ENTREPRISES ET ETUDIANTS NOUS CONSULTER

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 Paris
43.55.63.00

TI 67

carte bleue CB

NOM _____
ADRESSE _____
TÉL _____
Date d'expiration —/— Signature _____

TITRES — PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ..... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer .....
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS
☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES

Le dragon de la forêt pétrifiée inspire un effroi compréhensible.

Lucky

Lucky part à la recherche d'un maléfique sorcier nommé Gandalf. Un agréable voyage au pays des Elfes et des Gobelins géants !

Dans la forêt avec le lapin Dizzy.

Ceux qui lisent régulièrement les colonnes de *Tilt* connaissent déjà ce titre. Présenté en « Previews », dans le *Tilt* n° 63 (page 27), voici, comme promis, une avant-première sur ce produit signé les Studios de Minuit. *Lucky* est un jeu d'aventure/arcade (sur *ST*) qui vous plonge dans le monde fantastique de l'*Heroic Fantasy*. Le scénario, d'ailleurs, s'inspire un peu des prestigieux ouvrages de J.R.R. Tolkien, dont l'inoubliable et inégalé *Seigneur des Anneaux*. Selon les récits d'un clerc nordique, l'histoire se passe au temps où les dieux daignent encore fouler le sol terrestre. A cette époque, la frontière entre le rêve, la magie et la réalité est inexistante. Un sorcier nommé Gandalf, disciple de la magie noire, profite de cette situation pour étendre sa néfaste influence sur les forêts profondes de la Scandinavie. Jamais encore, de mémoire de lutin, nul mortel n'avait réussi à découvrir le repaire du mystérieux et redoutable sorcier. Or... un beau jour, Lucky, le joyeux gnome de la forêt, découvre, au cours d'une promenade, la piste de Gandalf. Aussitôt, tous les méfaits du cruel Gandalf envers les gnomes lui reviennent à l'esprit. Ses meilleurs amis comptent parmi les victimes du sorcier et il n'en faut pas plus pour décider Lucky à se lancer à sa recherche afin de l'éliminer. Pour atteindre son but, Lucky devra traverser un pays interdit composé de forêts, de marécages et de lacs. Parmi vos possessions, une carte qui montre les sept endroits qu'il faut parcourir pour finir le jeu. Il y a le château des vampires, le labyrinthe des Trolls, la forêt pétrifiée, l'antre du cyclope, la tour du sorcier Gandalf, le marais des esprits et le lac ensorcelé. Nous ne verrons que trois de ces endroits, les autres étant en cours de développement. Dans le château des vampires, Lucky doit rencontrer un personnage, seul capable de lui donner un renseignement important. Soyez sur vos gardes, les fantômes veillent ! Le labyrinthe des Trolls est un dédale fait de murailles érodées. Un renseignement important s'y trouve mais gare aux monstres. La forêt pétrifiée, quant à elle, vous réserve une séquence démentielle où Lucky affronte un dragon ! Arrêtons-là les descriptions des endroits sinon nous risquons de donner trop d'indices ! Sachez, toutefois, que pour se déplacer d'un endroit à l'autre, Lucky doit emprunter les sentiers forestiers, d'abord à pied puis à dos de... lapin, s'il découvre Dizzy !

Le labyrinthe des Trolls n'est pas rassurant !

Un Troll passe à l'attaque.

Les pièges abondent.

Le Gobelin géant.

Attention à la main du Gobelin !

Il faut manger les pommes.

Dans le château des vampires.

Les rencontres sont fréquentes, certaines sont amicales comme celle des elfes, d'autres sont à éviter comme celle des Gobelins géants ! D'autres créatures peuplent la forêt prêtes à vous donner des pommes d'énergie, des renseignements ou... à vous tuer ! Nous vous laissons le soin de les découvrir, y compris tous les pièges qui parsèment le jeu ! Créé à l'aide du STOS, ce jeu d'aventure/arcade sera vraisemblablement disponible sur *ST* et *Amiga*, voire *PC*. Les Studios de Minuit sont sur le point de signer un contrat pour la commercialisation de *Lucky* avec la société Delphine Software. Cette dernière va apporter les améliorations nécessaires pour en faire un superbe produit déjà considéré comme un futur hit ! Le programme va être entièrement réécrit en assembleur. Les effets 3D seront améliorés ainsi que les couleurs et les sprites. Nous vous tiendrons au courant des évolutions de *Lucky*.

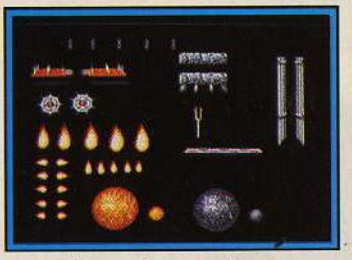
Dany Boolauck

Dragon's Slayer

En voyant ces toutes premières images, l'impatience nous ronge d'en voir plus ! Si le ramage se rapporte au plumage... Mais foin de longs discours : admirons.

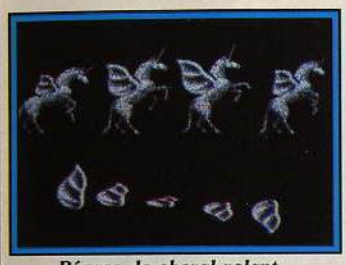
Voici comme promis, l'avant-première de *Dragon's Slayer* (sur *Amiga*) produit par Linel. Ce jeu d'arcade/aventure, divisé en trois grandes parties, se déroule comme un film. Ainsi, votre héros, un barbare, doit traverser une forêt, un château et finalement affronter le Dragon. L'équipe de Linel conçut, tout d'abord, le décor de la forêt afin de permettre au programmeur de mettre au point ses routines. Il fallait, pour cela créer des sprites (des ennemis) et les séquences d'animations. Au total, cinquante monstres ont été dessinés, certains d'entre eux occupant environ un tiers de l'écran ! De ces monstres (ou sprites), on peut dire que tout a été fait pour qu'ils soient dotés d'animations les plus fluides et les plus convaincantes possibles. De ce point de vue, la séquence du Dragon est celle qui a posé le plus de problèmes vu la taille du sprite ! Il est maintenant « capable » de frapper des deux pattes, de cracher du feu et de mordre ! En outre, le graphiste s'y est repris à plusieurs fois avant de fixer définitivement la tête du Dragon. La partie la plus importante et la plus complexe fut la création du héros ainsi que les planches d'animations de toutes ses attitudes. Mais cette dernière partie fera l'objet de notre prochaine avant-première sur ce logiciel. Vous y verrez des photos d'écrans du château aux trois cents chambres et bien d'autres choses. Dans nos « Previews » du *Tilt* n° 59 H, la sortie de *Dragon's Slayer* avait été annoncée pour janvier 1989 ! ! La raison de cet énorme retard vient de la mise au point du scénario qui, somme toute, est assez complexe. Histoire de nous faire saliver un peu, les auteurs nous ont assurés que le joueur avide de sensations fortes et d'agréables surprises en aura pour son argent. Qu'on se le dise. Pas de date de sortie pour l'instant... Patience.

Dany Boolauck

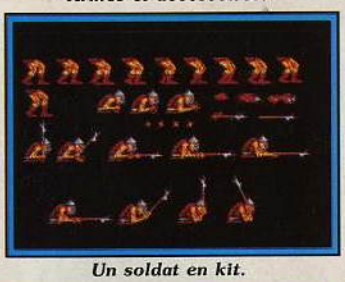


Armes et accessoires.

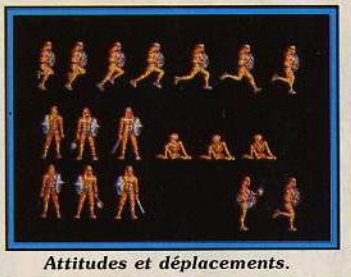
Les mouvements de mâchoire du dragon dans sa version finale.



Pégase, le cheval volant.



Un soldat en kit.



Attitudes et déplacements.

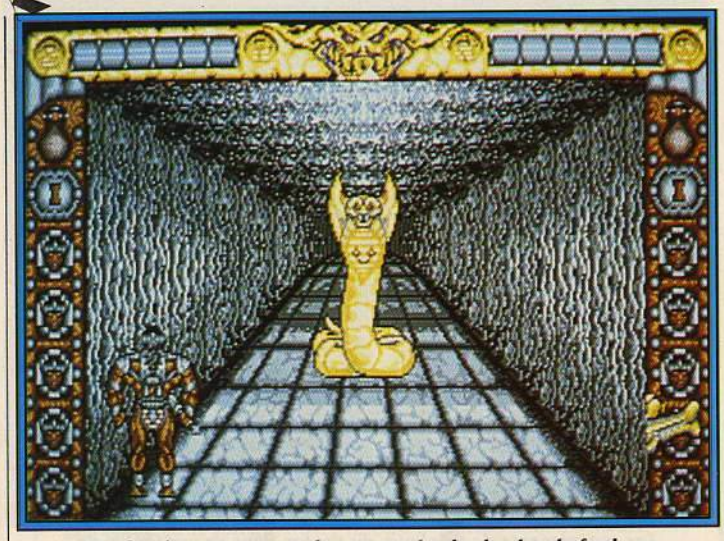
Un bossu avec une arme étrange.

Première esquisse du dragon. Mais vous ne le verrez jamais...

Un écran qui donne le frisson et augure bien de l'avenir.

Mouvements d'escrimeur.

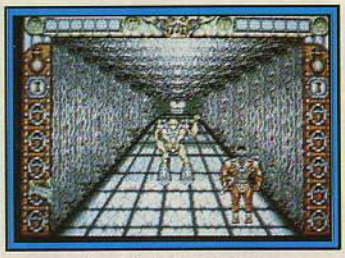
Epée, hache et bouclier.



Cet énorme serpent-dragon crache des boules de feu !

Castle Warrior

Un père empoisonné par un sorcier, un château à investir, des monstres à éliminer, un antidote à trouver. C'est la tâche d'Ulrik, le héros de *Castle Warrior* signé Delphine Software.



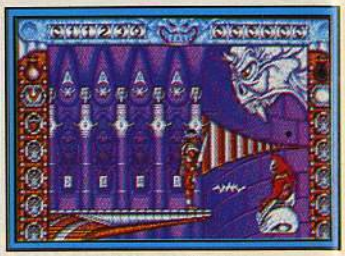
Un robot dangereux.

Bas les pattes !

Visez toujours la tête.

Le puissant roi Richard fait régner la paix depuis vingt-cinq ans déjà, dans son royaume de Pacifia. Personne ne s'en plaint à l'exception de Zandor, le maléfique sorcier du coin. Son seul but est de contrôler tous les royaumes de la terre afin d'y faire régner la destruction et la violence. La fourberie est son procédé favori et il l'utilise une fois de plus contre Richard. Un espion de Zandor pénètre dans les cuisines royales et empoisonne les plats du roi. Au bout de quelques heures, le terrible liquide fait son œuvre et le roi se retrouve dans son lit, luttant de tout son être contre un mal étrange qui le ronge. Les experts détectent rapidement la cause du mal et par la même occasion, désignent le coupable : Zandor. En effet, il est le seul homme capable de fabriquer ce poison ainsi que son antidote ! Ulrik, le fils du roi, n'hésite plus un instant et part à la recherche du château de Zandor. Ce dernier se sent à l'abri de toutes les attaques car il est protégé par des hordes de monstres à sa solde. Mais c'est mal connaître Ulrik qui est bien décidé à vaincre les cinq niveaux truffés de pièges qui le séparent de l'antidote et de Zandor. Vous avez six vies pour mener à bien votre mission et elles ne sont pas de trop !

Le premier tableau se nomme le Corridor de la Mort, c'est la partie souterraine du château. Ulrik, vu de dos, avance automatiquement et s'arrête dès qu'il exécute un mouvement. Des vagues de chauves-souris et des bras gluants qui sortent des murs tentent inlassablement de vous tuer. Pour les contrer, vous avez le choix entre l'esquive, en faisant des bonds sur les côtés, et vous défendre à coups d'épée. Impossible, toutefois, de ne pas prendre des coups, sauf si vous êtes un as. Au bout d'un moment, on s'attend à voir LE gros sprite du niveau, on en voit deux : un serpent et un robot ! Si vous survivez à ce corridor (les pertes de vies sont fréquentes), vous accédez au repère du dragon Olisos. Ce monstre, créé par Zandor, crache des boules venimeuses et donne de grands coups de pattes. Son rôle : garder au prix de sa vie le canoë qui permet d'accéder au niveau suivant. Armé de javelots, vous devez l'atteindre plusieurs fois à la tête pour en venir à bout.



Gare aux éclairs.

Sur le chemin du retour.

Un superbe effet 3D à la Space Harrier.

Un passage assez difficile.

Enfin face à Zandor !

Le niveau suivant vous mène à la rivière souterraine du château. Une fois à bord du canoë, Ulrik doit faire preuve d'une maîtrise hors du commun pour éviter tous les pièges. Des rochers et des nappes gluantes l'obligent à faire des écarts, des stalactites se détachent de la voûte, des piranhas géants l'attaquent. Bref, c'est l'enfer ! Si vous passez ce niveau sans encombre, vous n'êtes pas pour autant au bout de vos peines ! Jibba, le monstre préféré de Zandor, veille... faut-il tout vous dévoiler ? Non, nous préférons vous laisser découvrir par vous-même les difficultés des niveaux suivants. Affrontez Zandor lui-même dans un combat épique et repartez sur votre dragon volant vers le château de votre père !

Nous avons effectué cette avant-première sur une version quasi définitive de *Castle Warrior*. Pour tout vous dire, elle n'a pas encore subi la dernière mise au point en ce qui concerne la jouabilité et le degré de difficulté des différents niveaux. C'est la raison pour laquelle *Tilt* réserve son jugement en attendant la version définitive qui sera testée avec la rigueur habituelle. Sa sortie est prévue pour la fin mai sur *ST*. La version *Amiga* suivra.

Dany Boolauck

Software Classics

LES ESSENTIELS

Tilt d'Or 1987 – Meilleur logiciel de l'année.

"Marble Madness est un jeu grandiose. L'intérêt est immense." – Génération 4.

Amiga, Atari ST, PC, C64 /D.

Pour la PREMIERE FOIS EN FRANCE sur PC! Legacy of the Ancients est acclamé en Angleterre par la presse—"Le meilleur jeu de rôle" CCI, "Très fortement recommandé" Your Commodore.

C64/D et Nouveau! IBM PC

"Un des fleurons d'EA" – 94% – GEN 4.

"Un Must!" – Tilt. "Un jeu de rêve pour les amateurs de jeux de rôle. " – Arcades

Amiga, Atari ST, PC, C64 C/D, Spectrum C/D et Amstrad C/D.

"Original et très prenant" – Tilt.

"...pour les amateurs de sensations fortes, de vitesses sidérales et sidérantes." – PC Compatibles.

Amiga, PC, C64 /D et, NOUVEAU! Atari ST.

Software Classics

Mettez la main dessus pour moitié prix ou moins!

Software Classics: Une gamme de logiciels indispensables à des prix époustouflants.

Amiga, PC, C64 C/D

C64 /D

Amiga, PC, Atari ST, C64 Spectrum, Amstrad C/D

C64 /D NOUVEAU, IBM PC

Atari ST

Amiga, Spectrum, Amstrad C/D, C64 /D

Contactez votre revendeur le plus proche ou *ELECTRONIC ARTS*, Langley Business Centre, 11-49 Station Road, Langley nr. Slough, Berkshire SL3 8YN, Angleterre. (Tél: 19 44 753 46 465)

ELECTRONIC ARTS™

European Computer Trade Show : business, business

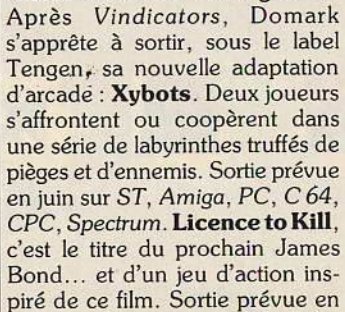
Un show qualifié de très fructueux par les professionnels. Des contacts se créent, des affaires se font et se défont ! Bref, c'est le train-train habituel de l'industrie de la micro.

Relativement peu d'exposants (une centaine) étaient présents pour la grande première de l'European Computer Trade Show (ECT). Exclusivement réservée aux professionnels, cette exposition s'est tenue à Londres du 16 au 18 avril au Business Design Center.

Ici, et contrairement à nombre de salons dédiés aux microloisirs, pas de bousculade, pas de brouhaha aliénant, exit le tintamarre incessant des machines. Bref, c'est le Pérou ! La superficie de l'ensemble étant relativement réduite, le tour des stands fut rapidement expédié. Première constatation, la console Konix est absente ! Pourquoi ? Mystère et boule de gomme... des rumeurs circulent, sur les gros besoins financiers de la firme Konix pour lancer sa console. Autres grands absents : Atari, Ocean, US Gold. Lorsque nous disons absents c'est parce qu'ils n'avaient pas de stand. Ocean était là, à la cafétéria.

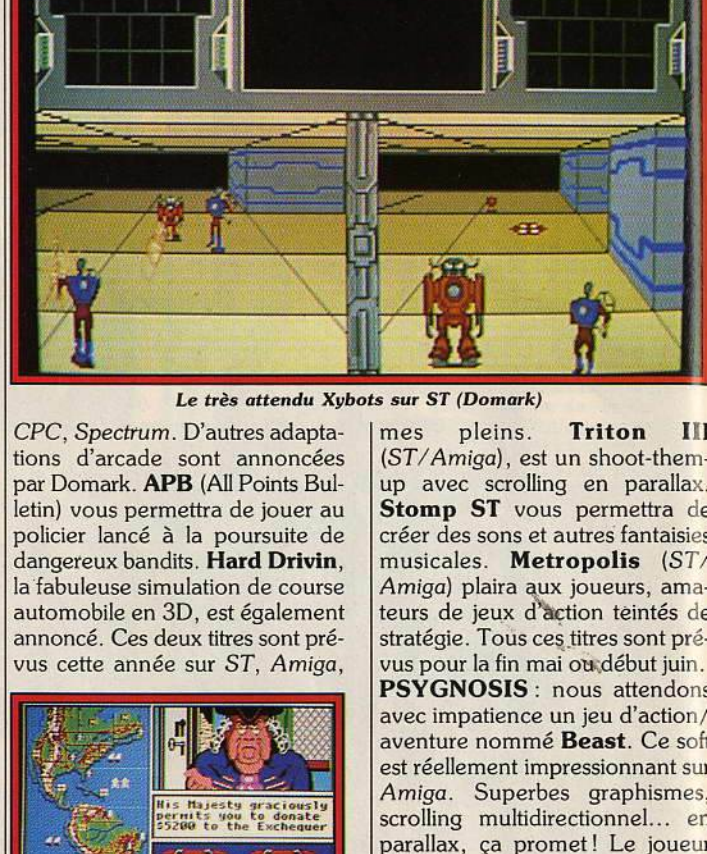
De leurs côtés, US Gold et Atari occupaient les coulisses du show. Côté softs, c'est la grosse déception, les nouveautés ne manquent pas mais il n'y a rien de vraiment palpitant. Rien d'étonnant à cela, l'ECT n'a qu'un objectif : permettre aux professionnels de se rencontrer pour faire des affaires et nouer de nouveaux contacts. Mais procédons plutôt comme à l'accoutumée. Suivez le guide !

Les superbes graphismes de Fairyland sur Amiga (Software Horizons).



Battle Chess (ST).

Après *Vindicators*, Domark s'apprête à sortir, sous le label Tengen, sa nouvelle adaptation d'arcade : **Xybots**. Deux joueurs s'affrontent ou coopèrent dans une série de labyrinthes truffés de pièges et d'ennemis. Sortie prévue en juin sur *ST*, *Amiga*, *PC*, *C 64*, *CPC*, *Spectrum*. **Licence to Kill**, c'est le titre du prochain James Bond... et d'un jeu d'action inspiré de ce film. Sortie prévue en juin sur *ST*, *Amiga*, *PC*, *C 64*, *CPC*, *Spectrum*. D'autres adaptations d'arcade sont annoncées par Domark. **APB** (All Points Bulletin) vous permettra de jouer au policier lancé à la poursuite de dangereux bandits. **Hard Drivin**, la fabuleuse simulation de course automobile en 3D, est également annoncé. Ces deux titres sont prévus cette année sur *ST*, *Amiga*, *PC*, *C 64*, *CPC* et *Spectrum*.



Le très attendu Xybots sur ST (Domark)

Gold of Americas (ST).

Absolument rien de nouveau chez Micro-Illusions ! On attend toujours **Land of Legends**, **Turbo**, **Dr Plummet's** sur *Amiga* et **Dondra** sur *PC*. Que des titres déjà présents au CES DE Las Vegas !

SOFTWARE HORIZONS : cinq titres à venir dans les mois qui suivent. **Fairyland** est un jeu d'aventure graphique entièrement animé. Sa sortie est prévue en octobre sur *ST* et *Amiga*. Une version *PC* suivra. Sous le label Rapid Software, nous attendons **Twylyte** (*ST/Amiga*), un shoot-them-up en 3D et doté de graphismes pleins. **Triton III** (*ST/Amiga*), est un shoot-them-up avec scrolling en parallax. **Stomp ST** vous permettra de créer des sons et autres fantaisies musicales. **Metropolis** (*ST/Amiga*) plaira aux joueurs, amateurs de jeux d'action teintés de stratégie. Tous ces titres sont prévus pour la fin mai ou début juin.

Fireking (C 64).

PSYGNOSIS : nous attendons avec impatience un jeu d'action/aventure nommé **Beast**. Ce soft est réellement impressionnant sur *Amiga*. Superbes graphismes, scrolling multidirectionnel... en parallax, ça promet ! Le joueur doit traverser une forêt inhospitalière pour atteindre un sombre château. Pas rassurant, brrr !

THALION SOFTWARE : leurs programmeurs travaillent toujours sur le jeu de rôle **Dragon Flight** prévu cet été sur *ST*. En outre, ils préparent la sortie d'un jeu de kung-fu nommé **Temple of Shaolin** sur *Amiga*, *ST* et *C 64*. Sortie prévue en août/septembre.

Liberators (ST).

BRITISH TELECOM : cette société est toujours à vendre ! Aux dernières nouvelles, Microprose est en tête de liste des acheteurs devant Ubisoft. Un signe, les stands Microprose et BT étaient côte à côte. Pendant toute la durée du salon, les rumeurs allaient bon train sur l'avenir des labels Rainbird, Firebird et Silve-

MANNESMANN
TALLY

Elle dote votre Minitel et votre micro-ordinateur de qualités informatix et bureautix pour un prix à faire pâlir la concurrence.
Sa performance, sa compacité, sa robustesse, sa fiabilité, sa simplicité et son prix attractif font de la MT 81M l'imprimante «Minitel».
Mannesmann Tally, premier constructeur européen d'imprimantes, met à votre disposition sa technologie et son savoir-faire.
La qualité à ce prix?
C'est forcément Mannesmann Tally.
Par TouTally, Minitel-Tallyprix!

la technologie **mannesmann**

© 1969 LES EDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO MWG 4174-032

bird. BT sera-t-elle aussi performante qu'avant ? Tout dépend de la politique de l'acquéreur. Affaire à suivre. Pour toutes ces raisons, les titres sont bloqués et attendent un dénouement de « l'affaire » pour être commercialisés. Signalons, tout de même, **3D Pool,** une convaincante simulation de billard. **Rainbow Islands**, une adaptation de l'aventure/arcade signé Taito, similaire à *Alex Kid*. Ces titres seront disponibles sur toutes machines.

EXOCET : à retenir, **Liberators** (*ST/Amiga*), un shoot-them-up où vous dirigez un personnage qui doit sauver le monde (comme toujours !). Sortie prévue en mai. **Gyrex** (*ST/Amiga*), un autre shoot-them-up où votre vaisseau

Hostile All... (ST).

Navy Moves (ST).

doit parcourir tout le système solaire. Sortie prévue en juin. **Apache Strike** vous place aux commandes d'un hélicoptère à l'assaut d'une horde d'ennemis. Sortie prévue sur *ST* et *Amiga* en juillet.

ACTIVISION : les produits Infocom arrivent enfin ! Vous verrez dans les prochains *Tilt*, les tests de **Prophecy** (jeu de rôle sur *PC*) ; **Battletech** (jeu de rôle sur *Amiga* et *PC*) ; **Shogun** (aventure sur *Amiga*) ; **Journey** (aventure sur *Amiga*) et **Zork Zero** (aventure sur Amiga). Pour le reste (*Time Scanners, Millenium*, etc), *Tilt* vous en a déjà parlé dans les colonnes des « Previews ». Un autre grand label représenté par Activision : Sierra on Line ! Après *Space Quest III*, on attend la prochaine aventure de Roberta Williams nommée **The Plantations Murders**. Le suivant se nomme **Code Name** : **Ice Man**, ce jeu d'aventure donne dans l'espionnage ! Enfin, **King Arthur** renoue

Licence to Kill (ST).

avec le genre que Sierra on Line affectionne, c'est-à-dire les contes féeriques. Une dernière bonne nouvelle, **Altered Beast** est en cours de développement sur toutes machines !

ELECTRONIC ARTS : sur le stand, on ne voyait que *Populous* en démonstration. Normal ! il est splendide. On nous a assuré qu'un **Populous II** était en route ! Ce n'est pas tout, **Battle Chess** arrive sur *ST*, fin mai ! **Gold of the Americas** est une stratégie/aventure sur *PC* dont la sortie est prévue pour cet été. **Fire King**, cette action/aventure sera disponible en mai sur *C 64*.

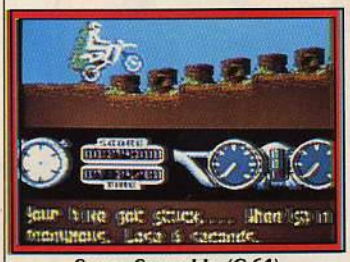
GREMLIN : **Hostile All Terrain Encounter** est un shoot-them-up à la *Zaxxon*. **Super**

Apache Strike (Amiga).

Scramble Simulator vous initie aux sports motocyclistes. **Panic Stations** est un jeu d'action où vous dirigez un robot dans une station spatiale pleine de robots ennemis. Tous ces titres sortent en mai sur toutes les machines. Nous avons également vu l'ébauche d'une course de voitures en 3D avec graphismes pleins de toute beauté, son nom : **Rally**, sur *ST*.

CRL : encore des jeux d'actions dont nous savons peu de choses pour l'instant. Voici **The Last Stuntman** sur *ST/Amiga* (sortie en juillet) ; **The Tailgunner** sur *Amiga* (en juillet également) et **International Athletics** sur *Amiga* (juillet). **Future Sports** (*ST/Amiga*, en mai) vous présentera les sports violents que l'on pratiquera au XXIe siècle.

DYNAMIC : connu pour *Army Moves*, cette société espagnole (eh, oui !) propose une suite, **Navy Moves**, dont nous vous présentons une photo d'écran sur



Super Scramble (C 64).

ST (sortie en mai). **Aspar**, cette course de motos fera sa première apparition sur *PC*.

MICROPROSE : pour sortir de la simulation, deux nouveaux labels s'ajoutent à la gamme Microprose. **Microstatus** (gamme aventure/réflexion) et **Microstyle** (gamme action). Un seul titre en démonstration : **RVF**, une course de motos (sur *ST* et *Amiga*), qui rivalise avec *Super Hang On*. Nous reviendrons plus en détails sur ces deux labels.

MANDARIN SOFTWARE : tenez-vous bien, le *STOS Compiler* (compilateur), le *STOS 600 Sprites* et le *STOS Maestro* (séquenceur) étaient en démonstration. Convaincant ! Tests dans les prochains *Tilt* !

CDS : une seule nouveauté, assez originale, **Tankattack**. Ce jeu de stratégie nécessite une interaction, à la fois sur carton et sur ordinateur. Sur *ST* et *Amiga* en mai.

TYNESOFT : vous verrez bientôt, dans *Tilt*, un test de **Mayday Squad**, un jeu de commando. (*ST/Amiga*). A noter que le jeu sera intégralement traduit (soft et notice d'emploi). On annonce également le **Buffalo Bill Wild West**, **Rodeo Games** (*ST/Amiga*). Une série d'épreuves, tels que le lancement de couteaux et le duel au pistolet, vous attendent. Date de sortie inconnue.

TITUS : ça va pour cette société française classée onzième éditeur européen. Elle quadruple son chiffre d'affaires tous les ans ! Son nouveau titre : **Let Sleeping Gods Die**, un gigantesque jeu d'aventure en 3D qui allie graphismes vectoriels (pour le décor) et sprites. Sortie fin mai sur *ST*, *Amiga* et *PC* sous le label Empire. **Kick Off**, une intéressante simu-

Buffalo Bill (ST).

lation de football, va être commercialisé sous le label Anco. Prévu sur *ST*.

LANKHOR : un seul titre a retenu notre attention : **Vroom** ! Plus convaincant que *Ferrari Formula One* (dans la partie course). Prévu sur *ST* et *Amiga*.

INFOGRAMES : hormis **Kult**, rien de vraiment nouveau à voir chez nos frenchies de Infogrames. Euh... en fait, il y en a bien une mais nous n'avons pas le droit d'en parler. Tout ce qu'on peut en dire, c'est qu'il s'agit d'un gigantesque jeu de rôle.

Voilà, comme vous pouvez le constater, nous n'avons pas parlé de tous les exposants présents à l'ECT. Beaucoup sont des distributeurs ou encore des éditeurs de logiciels professionnels. Les autres n'avaient pas de nouveautés à présenter. Par exemple, sur le stand Mirrorsoft, on voyait *Xenon II*, *Lords of the Rising Sun*, etc. Questionnés sur l'ECT, plusieurs éditeurs nous ont fait part de leur grande satisfaction. Il y a de quoi ! Le prix d'un stand coûte 25 000 livres contre 250 000 livres au PCS ! Et nos interlocuteurs affirment avoir fait le même volume de transactions qu'au PCS. Bigre ! C'est si vrai, que bon nombre d'entre eux seront probablement absents de ce dernier !

Dany Boolauck

VOUS SOUHAITEREZ PARFOIS NE JAMAIS AVOIR DECOLLE!

Le jour se lève. Vous rejoignez les autres pilotes au QG pour discuter des objectifs de la journée. La tactique, les manoeuvres de combat... tout un univers minutieusement reconstitué dans F-16 COMBAT PILOT. Pendant l'exposé avant le vol, vous donnez vos instructions aux armuriers et organisez votre attaque...

La menace d'une destruction imminente et l'inquiétude provoquée par un combat d'importance sous force G vous met sur le qui-vive.

F-16 COMBAT PILOT

Atari ST screen.

Au mieux de votre entraînement, vous êtes passé maitre dans l'art d'accomplir les 5 missions que peut remplir le F-16, de l'interception air-air à la mission de reconnaissance.

Mais maintenant – Opération Conquête – le conflit qui, vous l'espériez, n'aurait jamais lieu, est sur le point de se déclencher! Les forces aériennes, l'armée de terre et toute l'infrastructure stratégique sont menacées...

Vous n'avez jamais eu à faire face à un tel danger auparavant!

BLACK BOX

Digital Integration
The Real World of Simulation

Digital Integration Limited
Watchmoor Trade Centre
Watchmoor Road Camberley
Surrey GU15 3AJ
Angleterre
Téléphone (0276) 684 959

*DISPONIBLES MAINTENANT: **IBM** CGA, EGA & HERCULES (5.25"/3.5") ET **ATARI** ST QUI FONT EN TRAIN D'ÊTRE DÉVELOPPÉS: **AMIGA, C64, SPECTRUM, AMSTRAD** CPC & PCW.*

MINITEL

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

NEWS AMSTRAD

DOUBLE DETENTE	89 F	139 F
DOUBLE DRAGON	89 F	139 F
MICROPROSE SOCCER	107 F	163 F
NAVY MOVES		
OBLITERATOR	97 F	147 F
PURPLE SATURN DAY	167 F	197 F
REAL GHOST BUSTERS	89 F	139 F
RENEGADE III	89 F	139 F
RUNNING MAN	89 F	139 F
SKATEBALL	139 F	169 F
SPHAIRA		
SUPER TRUX	109 F	159 F
TIMES OF LORE	94 F	144 F
TIME SCANNER	89 F	139 F
VIGILANTE	89 F	139 F
XYBOTS		
WEIRD DREAMS	147 F	197 F

COMPILATIONS

ARCADE MUSCLE STREET FIGHTER+BIONIC COMMANDO+ROAD BLASTERS+ 1943+SIDE ARMS	119 F	139 F
COMMAND PERFORMANCE MERCENARY+HARDBALL+ ARMAGEDON MAN+CHOLO+ BOB SLEIGH+SHACKLED+ LEVIATMAN	119 F	186 F
INCROWD KARNOV+PREDATOR+GRYZOUR+ TARGET RENEGADE+BARBARIAN+ PLATOON+CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL	119 F	165 F
GIANTS GAUNTLET II+CALIFORNIA GAMES+OUT RUN+ROLLING THUNDER	119 F	139 F
LES DEFIS DE TAITO TARGET RENEGADE+ARKANOID1 +ARKANOID 2+BUBBLE BOBBLE +FLYING SHARK+SLAPFIGHT	139 F	194 F
GAME SET ET MATCH 2 MATCH DAY 2+CRICKET+ BASKET MASTER+SNOOKER+ SUPER HANG ON+GOLF+ CHAMPION CHIP SPRINT+ TRACK AND FIELD	109 F	149 F
LES FUTURISTES BOB MORAN+SYNDROME+ CRAFTON ET XUNK+CYBOR+ DESPOT DESIGN+STARBOY+ ZARK+DAVOR+L'HEPISS	147 F	197 F

HIT PARADE

3D GRAND PRIX	109 F	139 F
AIRBORNE RANGER	139 F	179 F
BARBARIAN II	79 F	125 F
BLASTEROIDS	97 F	147 F
CHICAGO 30'S	97 F	147 F
CHUCK YEAGER	89 F	139 F
COLOSSUS CHESS 4	79 F	126 F
CRAZY CARS	125 F	159 F
CRAZY CARS 2	125 F	159 F
DARK FUSION	83 F	125 F
DEFIS DE TAITO	139 F	194 F
DRAGON NINJA	84 F	124 F
F15 STRIKE EAGLE	69 F	139 F
FOOTBALL MANAGER 2	134 F	184 F
GALACTIC CONQUEROR	127 F	168 F
GAME SET & MATCH 2	109 F	149 F
GUNSHIP	145 F	185 F
HEROES OF THE LANCE	94 F	198 F
HISTORY IN THE MAKING	179 F	219 F
HUMAN KILLING MACHINE	93 F	139 F
LA GUERRE DES ETOILES	97 F	145 F
LAST DUEL	88 F	134 F
LE MAITRE DES AMES		169 F
NIGEL MANSELL	95 F	145 F
OPERATION WOLF	79 F	129 F
PACMANIA	93 F	143 F
R TYPE	93 F	143 F
RAFFLES	109 F	162 F
RAMBO III	93 F	129 F
REAL GHOSTBUSTERS	109 F	162 F
ROBOCOP	97 F	137 F
RUN THE GAUNTLET	89 F	139 F
RUNNING MAN	93 F	143 F
SAVAGE	95 F	147 F
SUPERMAN	89 F	139 F
TANK ATTACK	129 F	159 F
THE DEEP	89 F	139 F
THE MUNSTERS	93 F	144 F
TIMES OF LORE	95 F	145 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE	189 F	249 F
VINDICATORS	89 F	139 F

PROMO AMSTRAD

4X4 OF ROAD RACING	79 F	125 F
AFTERBURNER	89 F	139 F
GARY LINEKER HOTSHOT	73 F	123 F
I S S	89 F	139 F
L'ILE	99 F	135 F

c'est Nouveau !

MEMBRES du CLUB...

vous pouvez commander

24 h sur 24
7 jours sur 7

Le répondeur : Un geste simple

Vous mentionnez votre N° de Membre Le Nom du Logiciel Disc ou Cassette Votre Nom Votre Mode de Règlement.

LE MANOIR DE MORTEVILLE		165 F
MOTOR MASSACRE	59 F	99 F
PACLAND	89 F	135 F
THUNDERBLADE	79 F	119 F
TITAN	115 F	145 F
WAR IN MIDDLE EARTH	89 F	139 F
WEC LE MANS	73 F	123 F

ATARI NEWS

AQUAVENTURA	225 F
B.A.T.	247 F
BATTLEHAWKS 1942	247 F
BEAM	247 F
BUTCHER HILL	168 F
CHAOS STRIKES BACK	183 F
CYBERNOID II	169 F
FERRARI FORMULA ONE	243 F
FINAL COMMAND	215 F
GOLD RUSH	247 F
HOLLYWOOD POKER	219 F
KICK OFF	
KING OF CHICAGO	319 F
KULT	247 F
LA LEGENDE DE DJEL (F)	219 F
LE KRISTAL DE KONOS (F)	284 F
LORD OF THE RISING SUN(F)	197 F
MAYDAY SQUAD	197 F
MICROPROSE SOCCER	243 F
NAVY MOVES	
PARANOIA COMPLEX	
POPULOUS (F)	229 F
ROBOCOP	197 F
ROCKET RANGER	273 F
RUNNING MAN	247 F
SKATEBALL (F)	239 F
TEST DRIVE II	288 F
THUNDERBIRDS	
TIME SCANNER	197 F
TOM & JERRY	269 F
TV SPORTS	317 F
WATERLOO	
WEC LE MANS	197 F
XYBOTS	

COMPILATIONS

PRECIOUS METAL CAPTAIN BLOOD+XENON+SUPER HANG ON +ARKANOID II	239 F
PREMIER COLLECTION NEBULUS+NETHERWORLD+ZYNAPS+ EXOLON	239 F
TRIAD STARGLIDER+DEFENDER OF THE CROWN +BARBARIAN	289 F
HIT DISC II TIME BANDIT+MAJOR MOTION+TANGLE WOOD+LEATHERNECK	239 F

HIT PARADE

ADVANCED RUGBY	203 F
AFRICAN RAIDER	219 F
AFTERBURNER	209 F
AIRBORNE RANGER	247 F
ARCHIPELAGOS	247 F
BAAL	194 F
BALANCE OF POWER 1990 ED	288 F
BARBARIANS II	168 F
BATTLETECH	197 F
BILLARD SIMULATOR	197 F
BLASTEROIDS	197 F
BOMBUZAL	192 F
CHESS MASTER 2000	225 F
COSMIC PIRATES	197 F
CRAZY CARS 2	247 F
DEJA VU II	286 F
DOUBLE DRAGON	179 F
DUNGEON MASTER	235 F
EXPLORA II	307 F
EXPLORA II SF	307 F
F15 STRIKE EAGLE	195 F
F16 COMBAT PILOT	214 F
FALCON	289 F
FLIGHT SIMULATOR II COLO	345 F
FOFT	227 F
FOOTBALL MANAGER II	182 F
GALACTIC CONQUEROR	245 F
GALDREGONS DOMAIN	192 F
GUNSHIP	229 F
HEROES OF THE LANCE	225 F
HUMAN KILLING MACHINE	133 F
INTERNATIONAL SOCCER	169 F
JUG	213 F
KINGS OUEST 4	299 F
LA GUERRE DES ETOILES	175 F
LAST DUEL	126 F
LEISURE SUITE LARRY II	297 F
LOMBARD RALLY	242 F
NIGHT HUNTER	259 F
OBLITERATOR	208 F
PACMANIA	192 F
PRISON	194 F
PUFFY'S SAGA	224 F
PURPLE SATURN DAY	225 F
RAFFLES	240 F
RAMBO III	169 F
REAL GHOSTBUSTERS	197 F
REALM OF TROLLS	230 F
RETURN OF JEDI	192 F
RING SIDE	259 F
ROAD BLASTERS	129 F
RUN THE GAUNTLET	168 F
RUNNING MAN	269 F
SINBAD	185 F
SKATEBALL	240 F
SOLDIER OF LIGHT	182 F
SPACE QUEST III	429 F
STEVE DAVIS WORLD SNOOKER	213 F
THE DEEP	184 F
TIMES OF LORE	280 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE	279 F
VINDICATORS	195 F
VOYAGER	197 F
WANDERER	221 F
ZAC MC KRACKEN	211 F
ZANY GOLF	234 F
ZOMBI	240 F

démenti !

MICRO WORLD

à chaque commande

PROMO ATARI ST

ARTURA	149 F
BALLISTIX	169 F
CUSTODIAN	159 F
HELL BENT	159 F
I K +	169 F
I LUDICRUS	159 F
MOTOR MASSACRE	169 F
NO EXCUSES	159 F
OPERATION NEPTUNE	199 F
ROY OF THE ROVERS	179 F
THE GAMES WINTER EDITION	159 F
THE MUNSTERS	159 F
TITAN	225 F
WAR IN MIDDLE EARTH	149 F

PROFESSIONNEL

CYBER PAINT (1040)	495 F
TIMEWORKS	990 F
LECTEUR 3"1/2	1 290 F
LECTEUR 5"1/4	1 739 F
TRACK 24	449 F
BIG BAND(LOG.ORCHESTRATION)	1·325 F
MUSIC CONSTRUCTION SET	219 F
STUDIO 24	1 090 F

AMIGA NEWS

AQUAVENTURA	225 F
ARCHIPELAGOS	247 F
BATTLEHAWKS 1942	247 F
BEAM	259 F
BLOOD MONEY	243 F
BUTCHER HILL	168 F
DRAGON NINJA	229 F
GHOST & GOBBLINS	247 F
GOLD RUSH	247 F
GUNSHIP	269 F
HOLLYWOOD POKER	219 F
KICK OFF	
KULT	247 F
LA LEGENDE DE DJEL(F)	245 F
LE KRISTAL DE KONOS	284 F
LORD OF THE RISING SUN	
MAYDAY SQUAD	219 F
MICROPROSE SOCCER	243 F
NAVY MOVES	
NIGHT HUNTER	
PARANOIA COMPLEX	
POPULOUS	229 F
PUFFY'S SAGA	
REAL GHOSTBUSTERS	247 F
RAMPAGE	259 F
RODEO GAMES	
RUNNING MAN	259 F
SKATEBALL	239 F
TEST DRIVE II	288 F
TIME SCANNER	289 F
THUNDERBIRDS	
TOM & JERRY	259 F
VIGILANTE	197 F
VINDICATORS	197 F
VOYAGER	197 F
WAR IN MIDDLE EARTH	247 F
WATERLOO	

COMPILATIONS

PRECIOUS METAL CAPTAIN BLOOD+XENON+SUPER HANG ON +ARKANOID II	239 F
PREMIER COLLECTION NEBULUS+NETHERWORLD+ZYNAPS+ EXOLON	239 F
TRIAD STARGLIDER+DEFENDER OF THE CROWN +BARBARIAN	289 F
HIT DISC II TIME BANDIT+MAJOR MOTION+TANGLE WOOD+LEATHERNECK	239 F

OFFRE SPECIALE — 10%
pour toute commande de 3 logiciels

HIT PARADE

AFRICAN RAIDERS	219 F
AFTERBURNER	247 F
BALANCE OF POWER 1990 ED	288 F
BALLISTIX	189 F
BATTLE CHESS	243 F
BLASTEROIDS	247 F
COSMIC PIRATES	193 F
CRAZY CARS 2	216 F
CUSTODIAN	168 F
CYBERNOID II	179 F
DOUBLE DRAGON	192 F
DRAGON'S LAIR	399 F
DUNGEON MASTER	223 F
FALCON	289 F
FLIGHT SIMULATOR II	335 F
FOOTBALL MANAGER II	199 F
GALACTIC CONQUEROR	239 F
GALDREGONS DOMAIN	192 F
HEROES OF THE LANCE	224 F
HUMAN KILLING MACHINE	139 F
INTERNATIONAL SOCCER	219 F
JUG	213 F
LOMBARD RALLY	243 F
MANOIR DE MORTEVILLE	179 F
OBLITERATOR	195 F
PACMANIA	193 F
RING SIDE	259 F
ROCKET RANGER	277 F
RUN THE GAUNTLET	230 F
RUNNING MAN	259 F
SORCERER OF LORD	288 F
SUPER HANG ON	239 F
SUPERMAN	242 F
THE DEEP	230 F
THE MUNSTERS	213 F
TITAN	245 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE	280 F
TV SPORTS	317 F
WANDERER	219 F
ZANY GOLF	259 F

Ne payez plus pour acheter ...

05 05 13 00

Starsoft vous offre l'appel.

B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél. 43 96 57 83 - 43 96 57 84

PROMO AMIGA

ARTURA	149 F
CAPTAIN BLOOD	199 F
HELL BENT	159 F
MOTOR MASSACRE	149 F
THE MUNSTERS	159 F
NO EXCUSES	159 F
TEENAGE QUEEN	199 F
THE GAMES SUMMER EDITION	159 F
WAR IN MIDDLE EARTH	189 F

PROFESSIONNELS

DELUXE PAINT III	725 F
FANTAVISION	490 F
SONIX	429 F
LECTEUR 3"1/2	1 390 F
TRACK 24	479 F
AUDIO MASTER II	585 F
DELUXE MUSIC CONST SET	618 F
ULTIMATE SOUND TRACKER	409 F

COMMODORE NEWS

AMERICAN ICE HOCKEY		162 F
BEAM		159 F
BLASTEROIDS	109 F	162 F
MAYDAY SQUAD		159 F
PARANOIA COMPLEX		
SUPER TRUX	109 F	139 F
THUNDERBIRDS		
TOM & JERRY		159 F
XYBOTS		

COMPILATIONS

ARCADE MUSCLE STREET FIGHTER+BIONIC COMMANDO+ROAD BLASTERS+ 1943+SIDE ARMS	119 F	139 F
COMMAND PERFORMANCE MERCENARY+HARDBALL+ ARMAGEDON MAN+CHOLO+ BOB SLEIGH+SHACKLED+ LEVIATHAN	119 F	139 F
INCROWD KARNOV+PREDATOR+GRYZOUR+ TARGET RENEGADE+BARBARIAN+ PLATOON+CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL	139 F	165 F
GIANTS GAUNTLET II+CALIFORNIA GAMES+OUT RUN+ROLLING THUNDER	119 F	139 F
LES DEFIS DE TAITO TARGET RENEGADE+ARKANOID1 +ARKANOID 2+BUBBLE BOBBLE +FLYING SHARK+SLAPFIGHT	139 F	194 F
GAME SET ET MATCH 2 MATCH DAY 2+CRICKET+ BASKET MASTER+SNOOKER+ SUPER HANG ON+GOLF+ CHAMPION CHIP SPRINT+ TRACK AND FIELD	109 F	149 F

JEUX - HIT PARADE

ACE 2088	109 F	162 F
AFTERBURNER	95 F	143 F
AMERICAN CLUBHOUSE SPO		162 F
BARBARIAN II		143 F
BATTLETECH		162 F
BOMBUZAL	115 F	144 F
CHICAGO 30'S		139 F
CHUCK YEAGER		185 F
DENARIS		139 F
DNA WARRIOR	109 F	
DOUBLE DRAGON	112 F	159 F
DRAGON NINJA		136 F
DUNGEON MASTER ASSISTANT		307 F
F14 TOMCAT		163 F
FLIGHT ACE		192 F
GAME SET & MATCH 2		187 F
GRAND PRIX CIRCUIT	109 F	163 F
HISTORY IN THE MAKING		318 F
HUMAN KILLING MACHINE	93 F	139 F
OPERATION WOLF	93 F	133 F
PACMANIA	109 F	162 F
RAFFLES		162 F
RAMBO III	87 F	
REAL GHOSTBUSTERS	109 F	159 F
RENEGADE III		139 F
ROCKET RANGER		169 F
ROY OF THE ROVERS		159 F
RUN THE GAUNTLET	94 F	139 F
RUNNING MAN	109 F	162 F
SOCCER SIMULATOR	109 F	159 F
SOLDIER OF LIGHT	99 F	145 F
SPEEDBALL		147 F
THE DEEP	93 F	
THE MUNSTERS	109 F	163 F
TIMES OF LORE	106 F	163 F
ULTIMA TRILOGY		259 F
ULTIMA V		288 F
VINDICATORS	109 F	162 F
WANDERER	109 F	162 F
WAR IN MIDDLE EARTH	112 F	163 F
ZAC MC KRACKEN		139 F

COMPATIBLES

CRAZY CARS II	
F 15 STRIKE EAGLE	239 F
I K +	259 F
LA LEGENDE DE DJEL	219 F
LORD OF THE RISING SUN	
MAYDAY SQUAD	221 F
SKATEBALL	
PUFFY'S SAGA	
RUNNING MAN	259 F
STARRAY	272 F
TERRIFIC LAND	187 F
TEST DRIVE II	288 F
THUNDERBIRDS	
TIME SCANNER	197 F
WATERLOO	
ZAC MC KRACKEN	230 F

COMPILATIONS

ACES HIGH	229 F
WIZBALL+TOP GUN+ARKANOID+ WORLD SERIE+BASEBALL	
PC GOLD HIT BRUCE LEE+INFILTRATOR+WORLD CLASS+LEADERBOARD+ACE OF ACES	229 F

HIT PARADE

688 SUBMARINE	243 F
AIRBORNE RANGER	245 F
AFRICAN RAIDERS	211 F
AFRICAN RAIDERS 3.5	211 F
BALANCE OF POWER 1990 ED	247 F
BARBARIAN	247 F
BATTLE CHESS	288 F
BATTLE CHESS 3'1/2	288 F
BATTLETECH	371 F
CHESSMASTER 2100	398 F
DEFENDER OF THE CROWN	245 F
DOUBLE DRAGON	189 F
F16 COMBAT PILOT CGA	227 F
F16 COMBAT PILOT EGA	227 F
F19 STEALTH FIGHTER	365 F
F19 STEALTH FIGHTER 3'1/	365 F
FLIGHT SIMULATOR	403 F
FLIGHT SIMULATOR 3.0	375 F
GOLDRUSH	221 F
GRAND PRIX CIRCUIT	233 F
GRAND PRIX CIRCUIT 3'1/2	233 F
GUNSHIP	309 F
HEROES OF THE LANCE	259 F
KINGS QUEST IV	350 F
LA GUERRE DES ETOILES	240 F
LEGEND OF THE SWORD	183 F
LOMBARD RALLY	243 F
LOMBARD RALLY (3'1/2)	243 F
MANOIR DE MORTEVILLE	221 F
MIGHT AND MAGIC	371 F
SINBAD	182 F
SPACE QUEST 3	247 F
SPEEDBALL	317 F
TEST DRIVE II	288 F
ZOMBI	222 F

PROFESSIONNELS

DELUXE PAINT II	842 F
TIMEWORKS PUBLISHER	1 226 F
SOURIS RS 232 + log	619 F
LECTEUR 3"1/2	1 350 F
GRAPH IN THE BOX +	1 266 F
VECTORIA 3D	619 F
TURBO CAD 3D +	1 999 F

CONSOLES

ATARI 800 XE XL	
ARCHON	119 F
AS OF ACES	94 F
CHOPLIFTER	124 F
CRINE BUSTER	124 F
EAGLE NEST	124 F
FOOD FIGHT	144 F
LODE RUNNER	149 F
ATARI 2600	
BATTLE ZONE	89 F
BOXING	99 F
CROSS BOWN	119 F
CRYSTAL CASTLES	115 F
DEFENDER	89 F
FIRE FIGHTER	109 F
GALAXIAN	89 F
MARIO BROSS	89 F
PACMAN	119 F
PHOENIX	109 F
POLE POSITION	89 F
Q BERT	89 F
REAL TENNIS	126 F
SOLARIS	140 F

SEGA	
RESCUE MISSION	249 F
SHANGAI	249 F
SPACE HARRIER	289 F
SPY VS SPY	189 F
ZAXON 3 D	289 F
PROMO MSX II	
ANDROGYNUS	127 F
ARKANOID II	132 F
DRAGON BUSTER	125 F
RASTAN SAGA	129 F
THEXDER	135 F
TRESURE OF USA	125 F

JOYSTICKS

CRYSTAL(GARANTIE 2 ANS)	179 F
ERGOSTICK	199 F
JY2 (double branchement)	59 F
NAVIGATOR	149 F
PROFESSIONNAL STANDARD	139 F
QUICK SHOT II	79 F
QUICK SHOT II TURBO	109 F
SPEED KING	139 F
SUPER PRO	89 F
SUPER PRO 2 BRANCHEMENTS	119 F
THE BOSS	169 F

PERIPHERIQUES

ADAPTATEUR 4 JOYSTICKS ST	69 F
BOITES RANGEMENT DISK SERRURE :	
-pour 40 DK 3" et 3"1/2	89 F
-pour 80 DK 3" et 3"1/2	129 F
-pour 50 DK 5"1/4	89 F
-pour 100 DK 5"1/4	129 F
CABLE IMPRIMANTE PC	69 F
CABLE MAGNETO 464/6128	55 F
CABLES PRISE PERITEL :	
- AMIGA	145 F
- AMSTRAD	109 F
- ATARI ST	129 F
CASSETTES VIERGES (les 10)	75 F
DISQUETTES VIERGES :	
-3" LES 5 (GODEX)	99 F
-3" boite de 10 (GODEX)	189 F
-3"1/2 boite de 10	109 F
-5"1/4 boite de 10	66 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK CPC	59 F
KIT NETTOYAGE	80 F
LISTING 60g 370 pages	100 F
RALLONGE ALIM. VIDEO 464	100 F
RALLONGE SOURIS/JOYSTICK ST	45 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	85 F
SPECTRUM INTERFACE JOYSTICK	50 F
TAPIS SOURIS	75 F
HOUSSE ECRAN + CLAVIER (TOUTES MARQUES ORDINATEUR)	125 F

BON DE COMMANDE N° 121 (libellé en lettres majuscules)

à retourner à :

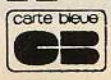
TI67

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
	EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion				+ 50 francs
				Frais de Port et Emballage	+ 15 francs
				C.R.	
				TOTAL	

Payer par Carte Bleue

Date d'expiration ...../..... Signature,

EXPORT : Paiement par Mandat International UNIQUEMENT.



B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél. 43 96 57 83 - 43 96 57 84

N° Client (si connu) .....

NOM .....

Prénom .....

Date de naissance .....

Adresse .....

Ville .....

Code postal ..... Tél. .....

MODE DE REGLEMENT

O Chèque O Mandat-Poste

Contre-Remboursement + 20 francs

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

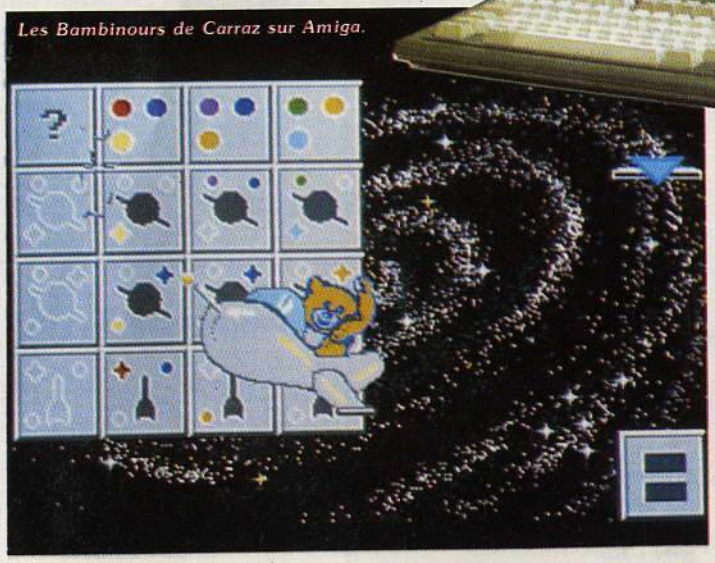
Sicob 89 : money money

Fini le temps des bidouilleurs, voici celui des financiers ! On se passionnait autrefois pour la technique et la programmation, on ne parle aujourd'hui que coût d'exploitation et amortissement. Heureusement que quelques irréductibles conservent encore la flamme !

Cette année, le Sicob fêtait ses quarante ans d'existence. Ce n'est pas pour autant qu'il avait sorti champagne et cotillons. Se voulant « professionnel pour les professionnel », il se vantait « d'avoir définitivement oublié les gadgets qui les années précédentes encombraient encore quelques stands. » Avec une telle profession de foi, l'ambiance, on le devine, n'était pas à la rigolade. On était bien loin du PC Forum de février, de ses pompes et de ses fastes.
Le Sicob avait cependant au moins un point commun avec lui, en plus de l'omniprésence des *PC* et compatibles : la volonté de se présenter comme « européen ». Les Journées européennes d'informatique administrative illustrèrent cette double détermination de sérieux et de supranationalité. En principe, rien pour exciter l'intérêt du fanatique de base. En principe seulement, car quelques trouble-fête — si l'on peut dire — s'étaient glissés dans la bergerie.

Commodore

A tout seigneur tout honneur. Commodore faisait figure de vilain petit canard avec ses Amiga où s'ébattaient joyeusement des logiciels de dessin, de musique, de desktop vidéo, sans compter les jeux du type Dragon's Lair. Les occupants du stand voisin, Compaq — excusez du peu ! — en restaient comme deux ronds de flan. Il y avait, bien sûr, le coin des *PC Commodore*. De bonnes machines, mais sans rien de plus — ni de moins, soyons juste — que la plupart des autres *PC*. Le côté des *Amiga* était bien plus alléchant. Commodore avait eu la bonne idée de faire venir des éditeurs de jeux, tels Ubi Soft ou Titus, ce qui en faisait le seul stand, à l'exception de Guillemot, où l'on pouvait admirer des jeux. Une masse de visiteurs ébahis récompensait l'initiative.



Les Bambinours de Carraz sur Amiga.

Pour le matériel lui-même (A 2500, carte 68030, etc.), rien que du déjà vu au Cebit de Hanovre (voir *Tilt* n° 66). Mais les gens de chez CIS, hilares, exhibaient un *Amiga 2000* équipé d'un lecteur de cartouches 44 Mo, celui-là même qu'Atari présentait glorieusement il y a peu sur un *AT*, qui n'est toujours pas disponible. Le système, à 13 000 F, est quand même un peu cher. CIS faisait en outre la démonstration de la toute dernière version de *Perfect Sound*, un numériseur de sons que nous décortiquerons très bientôt.
Puisqu'on en parle, restons dans la musique. Comus France saute enfin le pas et adapte sur Amiga les logiciels *Musilog* qui ont fait sa renommée sur *ST* : c'est ainsi que sont désormais disponibles le séquenceur *Track 24* (495 F) et *Studio 24* (1 350 F), un autre séquenceur qui permet en outre la composition automatique à partir d'une mélodie et l'impression de la partition. *Big Band* enfin, pour 1 490 F, vient en complément de *Studio 24* en lui ajoutant des aides à la composition avec grilles d'accords et orchestration. Comme sur Atari, ces logiciels exigent au moins un Mo de mémoire.
MAD, dont l'équipe vient de s'agrandir avec Thierry Tesseire, un pro qui vient directement des bureaux de Commodore, sort en français le traitement de texte *Excellence* ! qui, à première vue, semble devoir écraser tous ses concurrents sur *Amiga* et justifier son nom.
Les éditions Carraz, qui jusqu'à présent étaient surtout spécialisées dans les logiciels éducatifs pour *Atari ST*, adaptent enfin leurs logiciels sur *Amiga*. On pouvait en découvrir les premiers écrans. La nouveauté, chez Carraz, ne s'arrête pas là. Alliée à Infogrames, Carraz veut désormais s'internationaliser ; ses logiciels vont être traduits en plusieurs langues : anglais, allemand et espagnol et commercalisés dans les pays correspondants. La culture française ne peut qu'y gagner.

Le Goupil Golf : un PC-AT... L'avenir est à l'écran multisynchrone.

J'allais oublier le plus important. Un miracle s'est produit : le prix de l'*Amiga 500* baisse et passe officiellement à 4 250 F ! Ce serait bien le diable s'il ne se trouvait pas une majorité de boutiques à le vendre (officieusement) à moins de 4 000 F.

Atari

Toute cette activité sur le stand Commodore faisait, par comparaison, pâlir l'étoile d'Atari. Il régnait sur le stand de ce dernier une ambiance tristounette. Ne vous méprenez pas, cela ne signifie pas qu'il était inintéressant, mais seulement qu'il manquait de chaleur. Il est bien fini le temps où Atari faisait venir une noria d'exposants sur son stand, provoquant un remue-ménage perpétuel ! Quelques applications professionnelles ne réussissaient pas à déplacer les foules. Une configuration assez étonnante flamboyait cependant : composée d'un *ST*, d'un Genlock, d'un lecteur de vidéo-disque et d'une chaîne hi-fi, elle mettait en scène un logiciel d'apprentissage des sons et de la musique. Le logiciel, de type

traditionnel, fonctionne avec la souris et fait appel au vidéo-disque à volonté, mêlant intimement les séquences filmées aux séquences dessinées. La société Antlia, qui a conçu le système, d'autant plus sympathique qu'elle est toulousaine, ne prévoit pas pour l'instant la réalisation de jeux basés sur ce principe. La raison en est simple : sans même compter le prix de l'*Atari ST* lui-même (au moins un 1040), le reste du matériel requis coûte la bagatelle d'une vingtaine de milliers de francs ! Ce n'est pas vraiment à la portée du premier joueur venu... Mais peut-être verrons-nous ce genre de programme dans les salles d'arcade.

Atari axait toute sa politique *ST* sur sa toute dernière « solution », le Mégapage *ST*. Il s'agit d'une configuration composée d'un *Méga ST1* et de deux logiciels : *le Rédacteur* et *Timeworks*. Proposé au prix intéressant de 7 650 F., le *Mégapage ST* se veut concurrent des systèmes de traitement de texte du genre *PCW Amstrad*. Outre le fait qu'il faut acquérir en plus une imprimante, il pose le problème de la taille mémoire. Le *Méga ST1* n'est en effet pas extensible et l'adjonction d'une imprimante laser — quand même utile avec un logiciel de PAO comme *Timeworks* — risque d'être épineux. Il nous a été rapporté une rumeur à ce propos. Certaines divisions nationales d'Atari seraient très mécontentes de la politique d'Atari Corp de fabriquer des machines non extensibles. Des réunions auraient eu lieu en catimini. On a cité les noms d'Atari Canada et d'Atari Australie. Atari France ne serait pas loin de les rejoindre, même si un tel acte de lèse-majesté est démenti officiellement par Elie Kénan.

Morosité

Les « frondeurs » ont au moins un argument en leur faveur : les résultats financiers. Les ventes d'Atari se portent bien, très bien même, particulièrement en France. Mais Atari Corp a acquis une chaîne de magasins aux USA déficitaire à tel point qu'au total Atari a perdu en 1988 la coquette somme de 85 millions de dollars. Cela explique une certaine morosité. Le reste du stand Atari ne présentait que des produits, comme le *PC Pocket*, déjà vus au Forum PC ou au Cebit de Hanovre. Soulignons toutefois qu'un écran A3 Atari pour *Méga ST* était présent. Heureusement que malgré tout d'autres remontaient le niveau d'Atari en se présentant sous leur propre couleur.

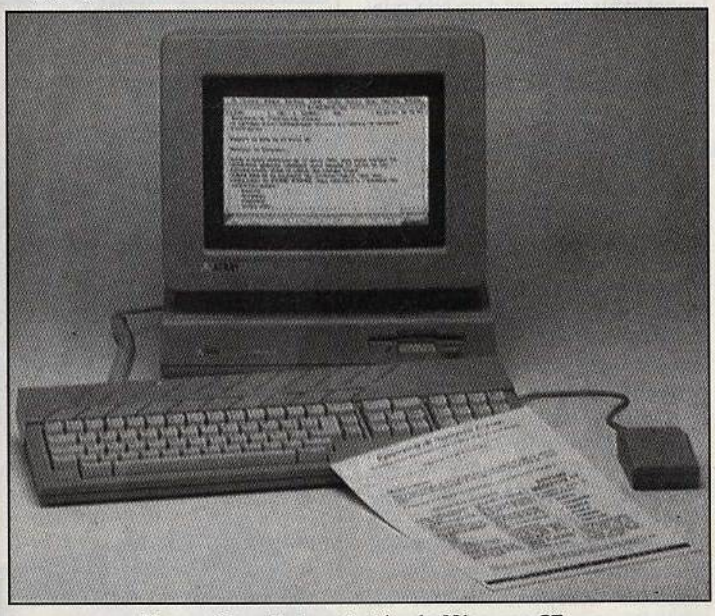
Upgrade, très actif, présentait quelques nouveautés bien tentantes. *Image Partner*, un logiciel de dessin en 300 dpi, se pose en concurrent de *ZZ Lazy Paint*. *Reading Partner*, programme de reconnaissance de caractères, est enfin terminé. *Publishing Partner Master* est une version pro et séduisante du logiciel de PAO du même nom. *Ultra Script*, enfin, émulateur Postcript pour *ST*, fonctionne sur plusieurs imprimantes, pas forcément laser d'ailleurs.

Human Technologies, bien connue pour ses diverses applications ZZ sur *ST*, fourmillait de nouveautés. D'abord, ses anciens logiciels baissent de prix : *ZZ Draft* et *ZZ Rough* passent à 395 F, *ZZ Com* à 495 F. On annonce aussi la sortie de *ZZ-Idée* (processeur d'idées), *Fun Face* (générateur de visages) et *ZZ-Volume* (création volumique). Plus important peut-être pour l'avenir de cette société, elle se diversifie en se tournant vers d'autres machines. Le *PC* surtout, avec l'adaptation de *Lazy Paint* et *TechnoCAD* (l'ancien *ZZ-2D*). Mais aussi l'*Amiga*, avec *Professional Page* et *Professional Draw*, tous deux francisés. Human Technologies se lance aussi dans les périphériques avec deux scanners pour *Atari ST* (200 et 300 points par pouce) et le digitaliseur vidéo VIDI pour *ST* (2 300 F), pour *PC* (en 320 × 200 points ou en 640 × 200 points) et même pour *Amstrad CPC*. Le reste du Sicob, c'est-à-dire presque tout, était consacré aux *PC*, aux *PC* et aux *PC*. En gros, rien de nouveau : des tas de fabricants, des tas de machines, dont la simple énumération occuperait ce numéro de *Tilt* en entier.

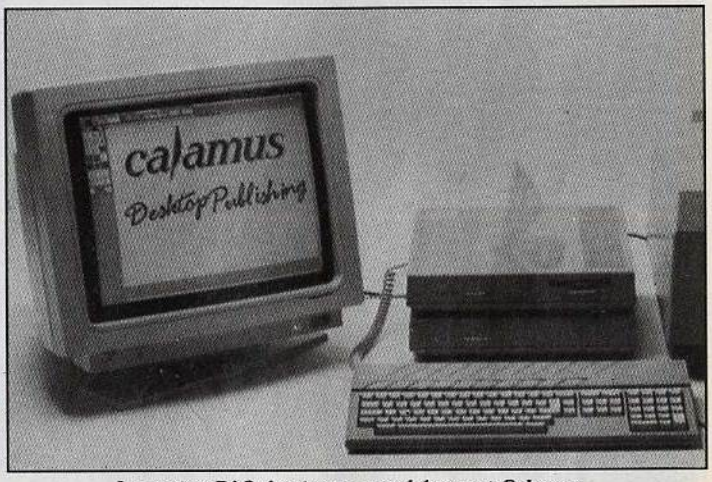
Voici quand même les tendances générales. Si le PS/2 reste toujours sur la touche, les 386 s'éclatent. Du côté des moniteurs, les multisynchrones deviennent une norme. Ils représenteront 70 % du marché à fin 90. Les cartes d'extension, surtout vidéo et communication, ont beaucoup de succès. En 1989, le chiffre d'affaires réalisé par ces cartes sera équivalent à celui des ventes de micros ! Les imprimantes 24 aiguilles représentent plus de la moitié du marché espéré en 1989. Les scanners se répandent : le handy scanner Sharp couleur JX 100 (voir *Tilt* n° 67) va être commercialisé à 14 000 F HT, un prix dissuasif. Le CD Rom existe, mais pas encore en grand nombre. Les logiciels ne varient pas beaucoup : on ne fait que sortir de nouvelles versions des anciens. Les systèmes d'exploitation, par contre, évoluent : selon les projections à fin 1992, MS-DOS représentera encore 50 %, OS/2 38 %, *Unix* 9 %, les autres se partageant les miettes qui restent.

Seule véritable originalité de ce Sicob, le championnat d'orthographe par ordinateur organisé en collaboration avec Tandon et le *Quotidien de Paris*. Ce concours, destiné à récompenser le meilleur correcteur orthographique de traitement de texte, a vu la victoire ex-aequo de *Sprint* et *Word Perfect*. Cancres de tout poil, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

Jean-Loup Renaul



Une configuration contestée : le Mégapage ST.

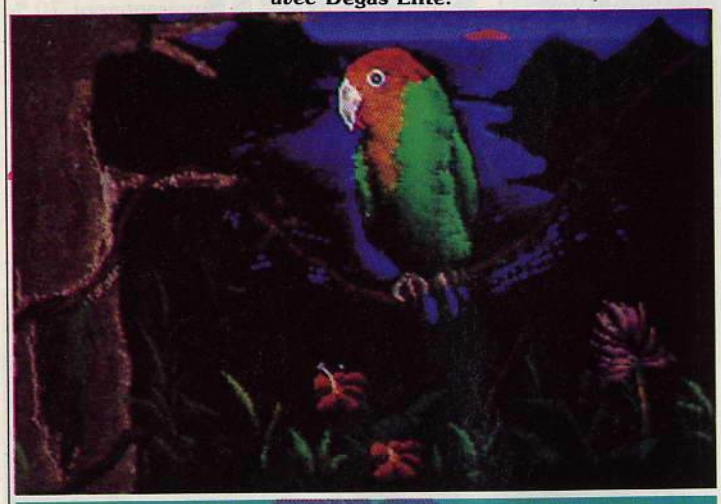


La station PAO Atari avec grand écran et Calamus.

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

Les graphistes du mois

***Le perroquet aux couleurs chatoyantes de Bernard Boule, 28 ans, illustre parfaitement les extraordinaires possibilités des logiciels* Photon Paint *et* Digipaint *sur* Amiga 2000. *Quant à Olivier Parent, 22 ans, il a préféré sculpter ce visage sur un* Atari ST *avec* Degas Elite.**



RISCOS

Attendu depuis bien longtemps, le nouveau système d'exploitation de l'Archimedes est enfin disponible. L'ère du RiscOS est donc venue. Proposé à 410 F TTC pour une période limitée (il augmentera par la suite), cet OS est livré sous forme de pack proposant quatre circuits intégrés de type mémoire morte de 128 Ko, trois disquettes et un manuel. La mise en œuvre de l'ensemble s'effectue relativement facilement. Après ouverture de la machine, on remplace les Roms Arthur par celles livrées et c'est tout...

Ces circuits sont cependant relativement fragiles et l'on a intérêt à se servir d'une pince à C.I. Les disquettes proposent diverses applications dont un éditeur de textes, un programme de dessin vectoriel très performant ainsi qu'une nouvelle version du programme musical Maestro. On dispose, en outre, de nombreux accessoires de bureau. Signalons aussi la présence de divers fichiers permettant de convertir certaines applications Arthur pour en assurer le fonctionnement optimal sous RiscOS. Certains se poseront la question de l'opportunité de cet OS. Nous y répondrons en disant que, outre une convivialité plus grande, il facilite les communications de fichiers d'une application à l'autre. Par ailleurs il fait office de switcher et possède des capacités multitâche. Par rapport à Arthur, il s'agit d'une véritable évolution d'autant plus que de nouvelles fonctions sont au rendez-vous et qu'elles seront, à l'évidence, exploitées par les éditeurs...

Mathieu Brisou

C'est l'histoire d'un NEC

Le disque optique, c'est le média de l'avenir, dit-on. Pour le vérifier, nous avons testé celui de Nec pour vérifier cette affirmation...

Le CD Rom Nec pour console *PC Engine* est arrivé chez Shoot Again, seul magasin en France à proposer la console Nec. Livré avec une valise, un booster (interface vidéo et sons) et le jeu *Street Fighter*, il nous vient tout droit du Japon et se propose de donner un aperçu de ce que seront les jeux de demain... Franchement, le résultat est assez décevant. A part la musique — insuffisamment variée à notre goût — ce jeu est équivalent à ce que propose une cartouche classique. La réalisation de l'ensemble est plus que correcte, le jeu est prenant, mais pourquoi un CD Rom ? Un utilisateur peut-il se payer une extension proche des 5 000 F uniquement pour disposer d'un son qualité CD ? Notre réponse est non. Et cela d'autant plus que seul un tiers du disque est utilisé par *Street Fighter*, que les graphismes restent des graphismes informatiques et n'offrent pas la qualité vidéo que l'on est en droit d'attendre. Le potentiel de ce type de support est très important (imaginez donc un jeu d'aventure sur plus de 500 Mo) mais est pour le moment totalement sous exploité. Ce périphérique ne constitue cependant pas la seule nouveauté sur Nec : outre divers jeux dont nous vous parlerons dans un proche avenir, Shoot Again propose désormais deux manettes de jeux d'un type nouveau. La première se nomme Joyspad Turbo. Similaire à la manette livré avec le *PC Engine*, le Turbo offre l'autofire réglable de manière indépendante sur les deux boutons de tir ainsi qu'un système permettant de faire tourner les jeux au ralenti. Le prix semble toutefois élevé : 400 F. Plus ambitieux, le XE Pro est une manette impressionnante. Utilisable en tant qu'interface pour d'autres manettes, ce joystick offre un paramétrage complet des autofires, un réglage de la position des boutons de tir, un manche très agréable à manier, etc. Le prix de cette merveille est d'un peu moins de 1 000 F ! Mais, lorsque l'on aime on ne compte pas... Autre nouveauté : Shoot Again propose un boîtier régulateur de couleurs. Sur écran RGB, on dispose désormais des mêmes teintes que sur écran NTSC. Enfin, pour conclure, signalons que la console est désormais compatible avec l'ensemble des téléviseurs équipés d'une prise péritel.

Mathieu Brisou

Street Fighter montre que les

graphismes animés sont loin...

***La console et son lecteur* CD Rom**

Joysticks Nec : chers et performants

DVI

Le géant des microprocesseurs Intel vient de signer un accord avec IBM pour introduire dans les PS 2 la technologie DVI. Rappelons que ce système met en œuvre un support optique similaire à un compact disc et propose des performances impressionnantes tant du point de vue graphisme que son. Cet accord concrétise, à n'en pas douter, un nouveau standard qui devrait s'imposer en micro-informatique professionnelle à partir de 1990, voire 1991. Toutefois, Intel ne perd pas de vue le marché grand public et vise donc le CDI mis au point par Philips et Sony. Une belle bagarre en perspective d'autant plus que le CDI lasse de se faire attendre !

Mathieu Brisou

Buyer's Guide

Distribué en France par l'A.I.C, une association loi 1901, le « Macintosh Buyer's Guide » est une revue américaine proposant la liste de tous les nouveaux produits sur *Mac*. Disponible auprès de certains concessionnaires Apple ou bien par abonnement, cette revue sort tous les trois mois et dispose d'un complément annuel nommé « The Macintosh Product Registry ». De la même manière, le trimestriel « Apple II GS Buyer's Guide » fait le point sur les nouveaux produits sortis aux USA. Pour davantage d'informations, vous pouvez vous adresser directement à : A.I.C, 54, rue Lamartine, 75009 Paris.

Nefs d'or 89 : un franc succès pour la micro-informatique française !

Cher président, chers directeurs généraux, cher responsable de la communication, chers programmeurs de Loriciels et de Titus, chers lecteurs. C'est avec une plume enrouée par une émotion bien légitime que je tiens à vous féliciter, oui, vous tous, qui, avec un humanisme commercial indéracinable pour les premiers, avec un sens du choix et de l'achat qui témoignent d'une lucidité s'inscrivant dans une tradition bien française pour les seconds, avez su contribuer au développement harmonieux et porteur des plus grandioses promesses d'avenir des plus beaux fleurons de la micro-informatique de loisirs (parmi d'autres ! N.D.S.P.). J'ai nommé Loriciels et Titus !

Et c'est avec une joie sans mélange et un bonheur nirvaniesque que nous, humbles journalistes de *Tilt*, le magazine des jeux électrochocs, avons été conviés à la remise des Nefs d'or 89, distinctions destinées à récompenser les initiatives, les performances ou les mérites des entreprises les plus dynamiques de Paris, des Hauts-de-Seine, de la Seine-Saint-Denis et du Val-de-Marne, distinctions créées par la Chambre de commerce et d'industrie de Paris, présidée par Bernard Cambournac, distinctions, disais-je, remises par M. François Doubin, ministre délégué auprès du ministre de l'Industrie et de l'Aménagement du Territoire chargé du Commerce et de l'Artisanat, distinctions, enfin-je, qui ont été solennellement déposées entre les mains de MM. Seban, Bayle et Weill, de Loriciels, et de Caen, de Titus, qui ont fait la démonstration qu'une entreprise traditionnelle ne craint ni la concurrence, ni les aléas de la conjoncture pour peu qu'elle soit gérée avec rigueur et imagination. A peine remis de l'émotion suscitée par cette belle et oh combien émouvante cérémonie, Laurant Weill, président directeur général de Loriciels, devait déclarer à la presse : « J'eusse sans doute préféré un Tilt d'Or, mais je suis très content quand même ». Vive Loriciels, vive Titus, vive les programmeurs, vive les lecteurs, vive nous, vive la France !

Messieurs Seban, Bayle et Weill (Loriciels).

Messieurs Doubin, Caen (Titus), Cambournac.

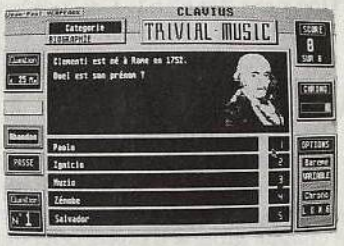
Clavius

Née il y a trois ans, Clavius est connu en tant que spécialiste en produits musicaux, notamment sur MSX. La cartouche *CX Slave*, par exemple, transforme un CX5 M2, ou bien tout MSX disposant du SLG 05, en synthétiseur FB01 et ce pour un peu moins de 400 F. Signalons aussi que ce produit permet l'utilisation de sons issus du TX 81. Autre nouveauté proposée par Clavius : *Winsong*. Il s'agit d'un composeur et d'un séquenceur vingt-quatre pistes temps réel pour *PC* et compatibles fonctionnant sous intégrateur graphique *Windows*. Proposé à un peu moins de 2 490 F, ce logiciel s'avère prometteur et gère directement certaines cartes Midi. Ainsi, Clavius en propose une pour environ 1 500 F ce qui permet d'exploiter divers synthétiseurs comme le MT 32, par exemple. Disponible dès maintenant, *Winsong* devrait être entièrement francisé vers fin juin. Légèrement décalé par rapport aux autres logiciels, *Trivial Music* est un jeu sur *Atari ST* du type... *Trivial Poursuite* mais concernant la musique. Notez qu'il supporte l'interface Midi et ne fonctionne que sur écran monochrome.

L'activité de Clavius ne s'arrête pas là... Le Megatouch est un jeu de ressorts pour clavier d'*Atari ST* qui se propose de rendre plus agréable la frappe. Proposé à 140 F, il ne nous a pas entièrement convaincu mais en la matière le jugement est assez subjectif. Le grand dada de cette société réside toutefois dans l'émulation.

Importateur officiel de *PC Ditto* l'émulateur logiciel de *PC* pour *Atari ST*, Clavius annonce la venue prochaine de *PC Ditto 2*. Extension venant se connecter sur le port cartouche de l'*Atari*, il offre, d'après son promoteur, des performances équivalentes à celles d'un *AT*. Le secret de ce produit est jalousement gardé et il semble qu'il soit structuré autour de circuits intégrés spécifiques... *PC Ditto 2* devrait être disponible aux alentours de 2 600 F d'ici fin juin. Autre grande nouveauté Clavius : *Spectre 128*. Cet émulateur *Macintosh* pour *Atari ST* sera prochainement complété par *Spectre GCR* qui permettra de lire des disquettes au format *Mac* directement sur l'*Atari* ! Signalons de plus que Clavius propose des Rom *Macintosh* de 128 Ko pour *Spectre* et travaille actuellement sur la traduction du « Gadgets News Herald », une lettre d'informations éditée par les créateurs de *Spectre 128*. Celle-ci sera disponible contre 2,20 F en timbres.

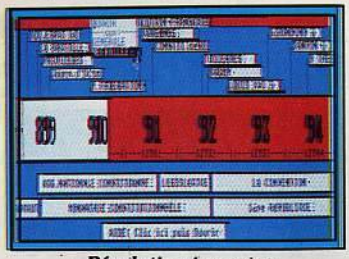
Mathieu Brisou



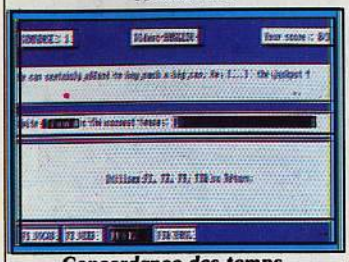
Trivial Music sur ST

WANTED SKWEEK SKWEEK FOR PRESIDENT WANTED SKWEEK SKWEEK FOR PRESIDENT WANTED SKWEEK SKWEEK FOR PRESIDENT WANTED SKWEEK

Multicours.



Révolution française.



Concordance des temps.

Associe, mémorise, barre l'intrus.

Kid's School

Multicours

La série des quatre *Multicours* est une compilation qui regroupe une épreuve de géographie issue de *Objectif monde 1* (*Tilt* n° 47), une épreuve de sciences naturelles tirée de *A la découverte de la vie* (*Tilt* n° 49) et, enfin, un cours de français du logiciel *Don Quichotte*. Ces compilations concernent les élèves de 6e, 5e, 4e et 3e (quatre logiciels différents). La mise en place graphique et le déroulement des leçons sont similaires à ceux des programmes originaux. Seul intérêt de ces programmes, le « 3 en 1 » permet à l'élève de travailler trois matières.

Les graphismes des multicours ne sont pas très fouillés, notamment en ce qui concerne les épreuves de géographie et de sciences naturelles. Le seul « plus » passionnant, c'est en fait un casse-briques, une épreuve de détente, qui profite d'une réalisation très soignée. Un atout paradoxal pour un éducatif... Voici pourtant une initiative convaincante que l'on aimerait rencontrer plus souvent. (Disquette Coktel Vision pour *Atari ST, PC, Thomson, CPC*.)

Matières _____ *français, sciences naturelles, géographie*
Contenu pédagogique _____ ★★★
Intérêt _____ *12*
Prix _____ *C*

Révolution française

Tout savoir ou tout apprendre sur la Révolution française grâce à son micro chéri ? C'est le pari de cette Chrono-Logique proposée par Micro C sur *Atari ST*. Malheureusement, le soft n'est vraiment pas révolutionnaire. La gestion des menus et sous-menus est complexe, le texte à l'écran très difficile à déchiffrer. Le sujet est pourtant très bien traité. Chaque période de l'An de grâce 1789 est détaillée avec précision : causes, effets, conséquences, rien n'est laissé dans l'ombre. Mais l'utilisation de l'ordinateur ne se prête pas vraiment à cette « lecture ». Mieux vaut, à mon avis, se plonger dans un bon livre traitant de la question, plutôt que de s'arracher les yeux à lire ces mêmes informations sur un écran. Un pari sans doute trop audacieux... (Disquette Micro C pour *Atari ST* et *Amiga*.)

Matière _____ *histoire*
Contenu pédagogique _____ ★★★
Intérêt _____ *12*
Prix _____ *C*

Associe, mémorise, barre l'intrus

Carraz avait déjà proposé les épreuves de ces trois softs dans une compilation, *Sac à Dos*, testée dans *Tilt* n° 51. Ces logiciels s'adressent aux enfants de 3 à 8 ans. « *Associe* » propose à l'enfant des objets qu'il devra mettre en relation. « *Mémorise* » utilise la même disposition des images mais fait appel, cette fois, à la mémoire visuelle. Quant à « *Barre l'intrus* », il faudra découvrir dans chaque groupe d'objets celui qui fait « tache » dans l'ensemble. Ces trois logiciels sont bien réalisés. Le niveau de difficulté des épreuves est bien dosé et les graphismes toujours très clairs. Et grande nouveauté, les programmes et les notices sont rédigés en français, anglais, allemand, italien et espagnol. Carraz prend dès lors en compte le grand marché de 1992. Une bonne idée, même si l'élève n'est pas toujours à même de lire les explications. Ici, c'est le dessin qui compte ! (Disquette Carraz, existe pour *PC, Thomson TO8* et *TO9, Atari ST, Amiga*.)

Matière _____ *éveil 3/8 ans*
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Intérêt _____ *17*
Prix _____ *B et C*

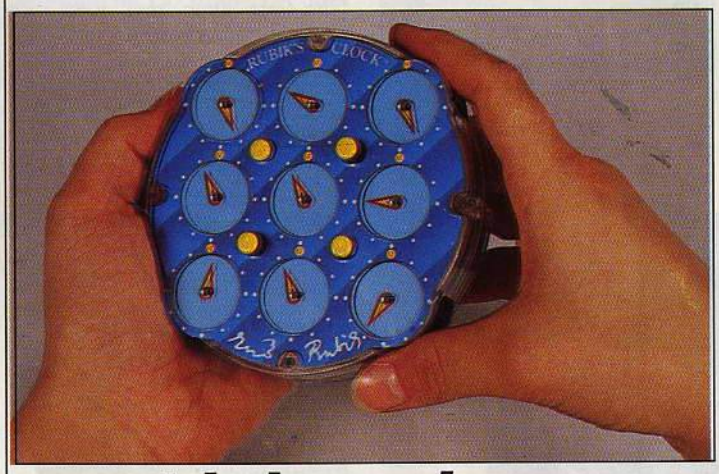
Concordance des temps

On n'est pas là pour rigoler ! *Concordance des temps* s'inscrit dans la lignée des « didact-english » : présentation très claire mais répétitive, absence de graphismes mais très bon dosage de la difficulté. Ce soft est un éducatif pur et dur ! Le travail s'adresse aux élèves de 5e, 4e et 3e ; cependant, il conviendra parfaitement à tous les anglicistes qui veulent remettre de l'ordre dans leurs connaissances. L'utilisateur travaille sur une série de dix phrases. En cas d'erreur, il pourra toujours corriger sa réponse à l'aide de l'explication fournie par le programme. Enfin, il reste le dictionnaire en cas de panne sèche...

Côté professeur, il faut noter la très judicieuse gestion de fichier qui permet à celui qui organise le travail de vraiment bien préparer la leçon. En conclusion, un soft performant, assez austère mais toujours très clair, adapté au travail de classe. (Disquette Carraz pour *Atari ST, compatibles PC*).

Brigitte Soudakoff

Matière _____ *anglais*
Contenu pédagogique _____ ★★★★
Intérêt _____ *14*
Prix _____ *B*



A la bonne heure

Créé par l'équipe du professeur Rubik, le *Rubik's Clock* est le digne descendant du *Rubik's Cube*. Le principe de ce casse-tête est assez simple : il suffit, à l'aide de molettes et de boutons-poussoirs, de mettre à une certaine heure dix-huit pendules réparties de façon égale sur deux faces. Le principal problème vient du fait que les aiguilles ne se déplacent pas de la même manière des deux côtés et que toute action sur une face se répercute sur l'autre... Mais il paraît que l'on peut y arriver !

Mathieu Brisou

Club : Nintendo s'y colle !

A l'image de son principal rival qu'est Sega, Nintendo annonce la création de son club. Le club Nintendo, puisque tel est son nom, a pour principal objectif le regroupement des utilisateurs de NES. L'inscription à ce club s'effectue de manière très simple : il suffit de renvoyer le bon, dûment rempli, situé dans les emballages de consoles ou de cartouches. Pour la première année de vie du club,

l'inscription est gratuite et donne le droit à l'obtention d'une carte personnelle. En outre, les membres recevront la revue du club. Celle-ci propose diverses rubriques telles que courrier, informations sur les produits existants ou à venir, etc. Elle propose aussi des trucs et astuces portant sur plusieurs jeux importés en France. Réalisé entièrement en couleur, ce magazine sortira tous les deux mois (six numéros par an). Les membres du club pourront, de plus, gagner des « goodies » : blouson, tee-shirt, sacs et autres gadgets porteurs de la marque Nintendo.

Par ailleurs, Nintendo vient de mettre en place une assistance téléphonique. Opérationnelle du lundi au vendredi de 10 à 19 heures, elle facilite l'obtention de renseignements sur les jeux de la gamme Nintendo. Si vous désirez savoir comment détruire le monstre du Xe niveau de tel ou tel jeu, pas d'hésitation : appelez le (16/1) 34.64.77.55. Selon un principe similaire, un serveur minitel accessible par le 36-15, code Nintendo, sera mis en place fin avril, début mai. Trucs et astuces, concours Nintendo FR3, liste des points de vente, informations et BAL seront au rendez-vous... Enfin, le mois de septembre 1989 verra la venue de la version française du livre « The Official Player's Guide ». Sur 160 pages, cet ouvrage offre une sélection de trucs et astuces ainsi que divers plans de jeux. Mathieu Brisou

Le son du II

Le *GS* est vraiment un *Apple II* en ce sens qu'il dispose de slots dans lesquels on peut glisser des extensions diverses et variées. La Sonic Blaster d'Applied Engineering est une carte digitaliseur qui offre la possibilité de restituer les sons. En se connectant directement sur la sortie interne de l'Ensoniq et grâce à ses filtres, elle procure un son d'une excellente qualité en mono ou en stéréo. La partie digitalisation a été particulièrement étudiée et donne des résultats du plus bel effet. La carte est fournie avec deux disquettes : l'une contient le programme de pilotage, l'autre une bibliothèque de sons et d'effets sonores. Le logiciel, d'un emploi très facile, prend la forme graphique d'une platine cassette avec les touches Play, Record et autres. On retrouve les fonctions classiques comme la présentation graphique des formes d'onde, des fonctions moins courantes comme la possibilité de sélectionner automatiquement le niveau sonore afin d'éviter les écrêtages intempestifs (avec limitation en stéréo à une fréquence d'échantillonnage donnée), ainsi que des effets spéciaux tels l'amplification (jusqu'à 200 %), la lecture inversée d'un son, l'écho avec paramètrage du délai, la diminution constante du son jusqu'au silence et autres. Il est possible de connecter, en entrée, un lecteur CD, un magnétophone, une platine disque, une radio, un téléviseur ou un micro. L'installation de l'ensemble ne pose pas de problème bien que le câble reliant la carte au *GS* soit un peu court. Une très bonne carte qui permet de prendre réellement conscience que le son sur *GS*, ça décoiffe ! François Hermellin

Les écrits restent...

Ecriture ou graphisme à l'écran, c'est bien. Sur papier, c'est mieux. Trouver une imprimante qui coûte moins cher que le micro, c'est dur.

Il existe actuellement plusieurs imprimantes dont les caractéristiques techniques ainsi que le rapport qualité/prix sont en mesure de satisfaire un grand nombre d'utilisateurs. Nous avons choisi de vous en présenter trois, capables d'éditer textes et graphismes, et qui se révèlent compatibles avec la majorité des ordinateurs et des programmes. Pour vous aider dans votre choix, nous vous proposons un rappel des éléments permettant d'établir une véritable comparaison entre imprimantes différentes.

Description imprimantes	Citizen 120 D	Mannesmann-Tally MT 81	Plug S 135
Matricelle	Impact	Impact	Impact
Tête	9 aiguilles	9 aiguilles	9 aiguilles
Vitesse :			
- listing	120 (cps)	130 (cps)	135 (cps)
- courrier	25 (cps)	32 (cps)	27 (cps)
Matrice :			
- standard	9/9	9/9	9/9
- courrier	17/17	18/24	12/18
Compatibilité :	IBM/Epson	IBM/Epson	IBM/Epson
- caractères téléchargeables	OUI	OUI	OUI
Buffer	4 Ko	6 Ko	8 Ko
Nombre de copies	Original + 2 copies	Original + 2 copies	Original + 2 copies
Taille papier	80 colonnes	80 colonnes	80 colonnes
Alimentation	Traction/friction	Traction/friction	Traction/friction
Interface :			
- parallèle	En option	En standard	En standard
- série (RS232C)	En option	En option	En option
Ruban	Cartouche	Cassette	Cartouche
Garantie	2 ans	1 an	1 an
Poids	3,7 kg	4,5 kg	5 kg
Prix (indicatif)	2 000 F TTC	1 790 F TTC	2 000 F TTC

Le premier élément est la vitesse d'impression. Exprimée en CPS (caractères par seconde), cette dernière varie en fonction de la qualité d'impression. Plus elle est élevée, plus la vitesse décroît... Vient ensuite le facteur de compatibilité avec les grands standards de pilotage ordinateur vers imprimante. En dehors d'Epson et IBM, méfiance... Souvent peu pris en compte par l'acheteur, un buffer de grande taille permet de disposer de son ordinateur plus rapidement après lancement d'une impression. En effet, le buffer stocke les données à imprimer dans l'imprimante... La durée de garantie et ses conditions d'applications sont aussi à considérer. Les imprimantes que nous vous présentons sont distribuées dans de nombreux points de vente et leur technologie éprouvée leur permet d'afficher une fiabilité mesurée en MTBF (temps moyen entre deux pannes) rassurante. Largement subjectif en ce sens qu'il dépend de l'environnement de travail, le facteur niveau de bruit n'est pas indiqué dans notre tableau. Compte tenu du prix, il faut, en effet, savoir faire des concessions et n'oubliez pas que vous pouvez toujours vous procurer un caisson insonorisé. Variant en fonction de sa technologie, le prix du ruban d'impression, élément ô combien indispensable, se doit d'être en rapport avec le tarif de l'imprimante... Quant à celui-ci : il est donné à titre indicatif. N'hésitez pas à faire jouer la concurrence et à profiter des promotions. Pour Mannesmann-Tally, les prix pratiqués sont souvent très proches de ceux définis par le constructeur, alors que pour Plug et Citizen, ils varient dans des proportions importantes. Pour conclure, nous vous conseillons une expérimentation pratique à partir d'un document élaboré par vos soins.

Jean-Jacques Carron

Tablez sur le tableur

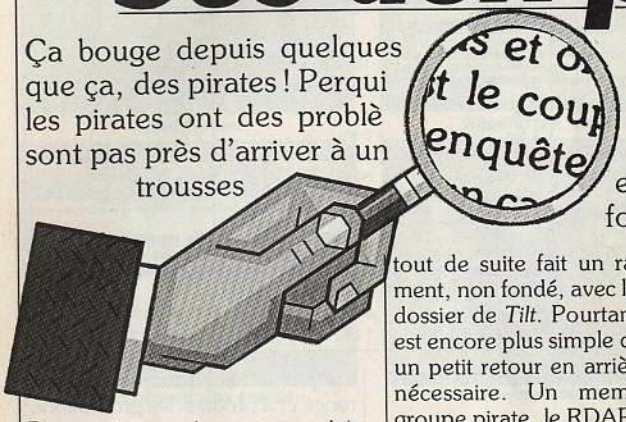
Upgrade, l'importateur bien connu de la gamme *Cyber*, de *Spectrum* et d'*Unispec* sur *Atari ST*, propose désormais un puissant tableur. Il fonctionne indifféremment sous GEM ou environnement type Lotus 1-2-3 avec lequel il est totalement compatible (version 2). Il peut travailler sur quatre fenêtres simultanées, avec des formats d'affichage différents pour chacune, et accepte les écrans A3. L'enregistrement des macros est automatique, supprimant ainsi la saisie souvent fastidieuse. L'impression peut se faire sur *Epson* et compatibles, *Laser Atari* et *SLM 804*, en mode normal ou à l'italienne. Sa puissance (300 commandes et 80 fonctions), sa facilité d'utilisation et sa rapidité en font un outil de choix pour tous les gestionnaires (Disquette Upgrade, *Atari ST* ; prix : 1 500 F).

Jacques Harbonn

UN AMOUR DE SKWEEK
SKWEEK A TOUTE HEURE
SKWEEK FOR PRESIDENT
I ♥ SKWEEK
SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU

Sus aux pirates

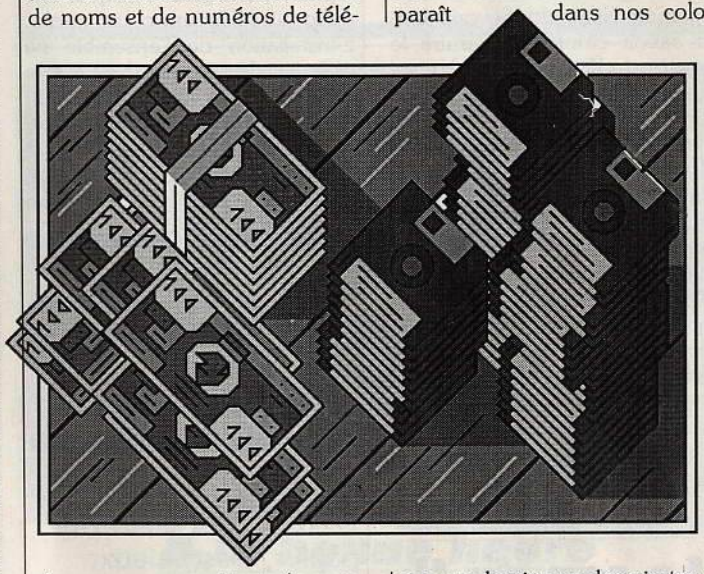
Ça bouge depuis quelques mois dans le milieu, pas si fermé que ça, des pirates ! Perquisitions, dépositions, instructions... les pirates ont des problèmes, de gros problèmes qui ne sont pas près d'arriver à un terme. Les policiers sont à leurs trousses et ça va encore jaser dans les bas-fonds de la disquette déplombée !



Pourquoi revenir sur ce sujet, récemment traité dans un de nos plus gros dossiers ? Tout simplement l'actualité, ponctuée depuis quelques mois par de terribles remous qui ont secoué le petit monde du piratage organisé. En outre, à en juger par le courrier que nous recevons et les réactions du milieu professionnel, ce dossier a fortement marqué les esprits. Pour arranger les choses, la sortie dudit dossier a été immédiatement suivie par une série de perquisitions chez de gros pirates. Ce concours de circonstances a semé le trouble chez les petits copieurs, au point que certains nous accusent d'être directement responsables de ces événements.

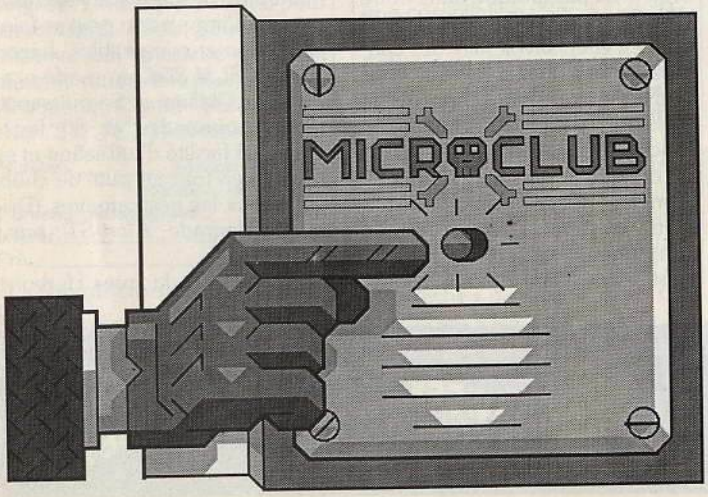
Les tribulations policières des pirates

Des pirates appartenant aux plus gros groupe français ont fait l'amère expérience d'une perquisition suivie d'une garde à vue policière. Les esprits simples ont tout de suite fait un rapprochement, non fondé, avec la sortie du dossier de *Tilt*. Pourtant la vérité est encore plus simple que cela et un petit retour en arrière s'avère nécessaire. Un membre d'un groupe pirate, le RDAP, réussit à convaincre la société Lankhor de lui vendre un exemplaire de *Morteville Manor* sur *Amiga*. Etonnant qu'un pirate s'adresse à un éditeur, non ? Pas tant que ça quand on sait que le jeu en question n'était pas encore en vente ! Comment s'y prend-on pour convaincre un éditeur de vendre un soft avant sa sortie ? Téléphonez plusieurs fois à l'éditeur de votre choix et dites que vous voulez offrir un jeu à un copain pour son anniversaire. Insistez, implorez jusqu'à ce qu'il craque ! C'est ce que Lankhor fait à cinq jours de la sortie officielle du jeu. Quelques temps plus tard, un passant ramasse un paquet (ou une lettre) égaré. En bon citoyen, il l'apporte à la gendarmerie d'Exelmans qui y découvre une disquette originale de *Morteville Manor* de Lankhor et... une version pirate. Contacté par les autorités, Lankhor reconnaît le nom et l'adresse du pirate du RDAP, réagit instantanément et porte plainte. Le reste est facile à deviner. L'expéditeur du paquet, facilement repéré, reçoit la visite des autorités venues perquisitionner chez lui. Disquettes pirates, photocopies de documentations et ordinateurs sont saisis ! C'est le coup d'envoi d'une longue enquête car notre pirate possède un carnet d'adresses bourré de noms et de numéros de téléphone compromettants (y compris ceux de Mégaforce et Ackerlight). Il n'en faut pas plus à la police pour reconstituer, en grande partie, les réseaux pirates sur *Amiga* et *ST*. L'enquête a suivi son cours normal et les perquisitions effectuées chez Mégaforce, Ackerlight et autres prouvent que les gendarmes et l'APP possèdent des dossiers très détaillés. Rien d'étonnant à cela, chaque pirate possède son petit carnet d'adresses et chaque perquisition a permis de connaître de nouveaux noms ! Jusqu'ici, il semble que tous les gros pirates aient été convoqués (au moins une fois). En outre, mille six cents copies pirates sont gardées sous scellés. Elles ont été répertoriées par label pour ensuite être présentées aux éditeurs concernés. Aux dernières nouvelles, ces derniers auraient TOUS porté plainte « à l'encontre des auteurs des contrefaçons saisies ». Autrement dit, après une instruction menée dans les règles, il y aura vraisemblablement procès au cours duquel les pirates devront répondre de diverses charges. Ceux qui pensent que l'histoire s'arrête là se trompent lourdement. Beaucoup de groupes sont connus et seront bientôt démasqués ; ceux opérant à l'étranger ne sont pas à l'abri ! L'APP entend bien utiliser la marge de manœuvre permise par les accords internationaux. Précisons qu'à aucun moment, *Tilt* n'a été contacté par les autorités ou l'APP pour obtenir des renseignements qu'ils n'auraient de toute façon pas obtenus : nous sommes (faut-il le répéter à chaque fois) liés par le secret professionnel. Nous accuser de divulguer « secrètement » nos informations alors que paraît dans nos colonnes un dossier sur les pirates est risible. Même un enfant ne se laisserait pas prendre par une manœuvre « si finement pensée », désolé mais ces sabots sont trop gros pour *Tilt*. De la perspicacité, que diable !

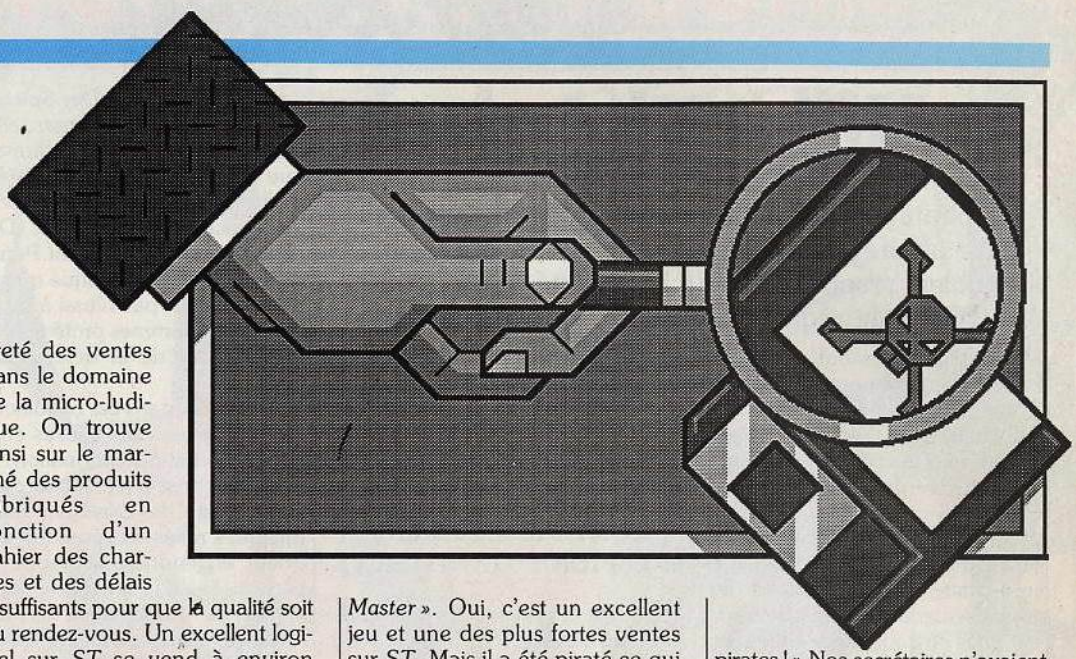


Le piratage mort ?

Ceci dit, on peut s'interroger sur les conséquences de ce que nous avons décrit. Le piratage est-il mort en France ? La réponse amène instinctivement un non catégorique. Nous avons pu contacter des pirates qui opèrent encore mais plus discrètement. Nombre d'entre eux sont des gens de la profession ! On en trouve dans les magasins spécialisés, chez les distributeurs, programmeurs, dans la presse, au stade de la duplication, chez les testeurs de jeux des éditeurs, et chez les éditeurs eux-mêmes ! Bref, on voit à quel point le piratage est ancré



dans cette industrie. Est-ce le tribut à payer afin d'assurer l'existence de cette branche ? Nous n'y croyons pas : il n'y a qu'à voir le dévelopement des consoles aux U.S.A. Il n'y a pas de piratage dans ce secteur et on enregistre des ventes phénoménales de cartouches ! Chez Sega France, par exemple, sachez que les ventes de nouveautés n'atteignent que 30 % du chiffre d'affaires ! Autrement dit, les vieux titres continuent de se vendre. Ce n'est pas le cas dans la micro : le piratage « assure » l'approvisionnement des vieux titre ! Que les éditeurs fassent le calcul du manque à gagner et ils prendront peut-être plus au sérieux le piratage fait par des « kids ». Néanmoins, dans l'état actuel des choses le piratage est indissociable de la micro-informatique. Il est à double tranchant : tantôt favorable, tantôt défavorable à son dévelopement. Il est favorable pour les constructeurs d'ordinateurs et de certaines extensions, défavorable pour les éditeurs lorsqu'il est pratiqué de manière outrancière. Le problème vient du manque de maturité et de circonspection de l'utilisateur moyen. Le piratage alimente effectivement sa machine préférée sans bourse délier mais grève indirectement la qualité de la majorité des jeux présents sur le marché. Conscient de la courte durée de vie des logiciels, les éditeurs produisent des softs dont les prix de revient permettent de dégager des marges, compte tenu de la pauvreté des ventes dans le domaine de la micro-ludique. On trouve ainsi sur le marché des produits fabriqués en fonction d'un cahier des charges et des délais insuffisants pour que la qualité soit au rendez-vous. Un excellent logiciel sur *ST* se vend à environ 10 000 unités en France ! Quand on sait que le parc français d'*Atari ST* oscille entre 100 000 et 150 000 (soyons prudents !), ce chiffre de vente représente un faible taux de pénétration. Malgré toutes les raisons évidentes qui pourraient expliquer ce faible taux (prix, genre du jeu, etc.), on ne peut nier que le piratage y est pour beaucoup. Il y a donc un choix à faire, donner une chance à cette industrie de se développer et acheter des logiciels pour permettre aux éditeurs de produire des jeux de qualité ou continuer le piratage et accepter le fait que le marché soit envahi par des « flops ». Certains diront : « On a bien des jeux comme *Dungeon Master* ». Oui, c'est un excellent jeu et une des plus fortes ventes sur *ST*. Mais il a été piraté ce qui engendre un manque à gagner. Imaginez un instant ce qu'aurait pu nous faire FTL aves ses futurs produits si TOUTES les copies de *Dungeon Master* qui sont actuellement utilisées avaient été achetées !



Nos lecteurs nous écrivent

Nous vous faisons grâce des lettres élogieuses. Ce n'est pas l'objet de cet article. Reste les autres... celles des mécontents. Certaines de leurs critiques sont fondées (personne n'est parfait !). « Vous vous dressez contre les pirates » nous dit un lecteur « mais on peut se poser des questions quand on lit vos P.A. bourrées d'annonces pirates ! » Nos secrétaires n'avaient effectivement pas été initiées au jargon des pirates (« news », « crackés », etc. ») mais cette lacune a été vite comblée comme vous pouvez le constater depuis le n° 64. Reproche d'un autre lecteur : « Vous êtes bien placés en softs pirates ! Je me demande où vous avez pu avoir *Barbarian II* ? » Ce lecteur fait visiblement référence à notre avant-première parue dans *Tilt* hors série (n° 57 H) de septembre 1988 ! Comment *Tilt* a-t-il pu publier ces photos d'écrans plusieurs mois avant la sortie du jeu ? Simple, Pete Stone, manager de Palace Software, nous a laissé les disquettes du jeu (nous les avons toujours) ! Il suffit de demander et on vous fait confiance ou... non ! Question : *Barbarian II* a-t-il circulé dans les milieux pirates avant sa sortie en magasin en février 1989 ? *Tilt* a connu dans le passé l'épineux problème des fuites. Nous sommes les seuls à le reconnaître franchement et les premiers a avoir balayé devant notre porte. Pour finir, ajoutons que certains lecteurs nous accusent d'avoir « balancé » le groupe pirate Ackerlight. AUCUN membre de ce groupe n'a participé au dossier sur le piratage ! Mais rien d'étonnant à ce genre d'accusations, les rumeurs sont légion dans le « milieu » et ce sont les petits copieurs qui aboient le plus fort. Ces pirates de troisième zone ont un nom dans le milieu : les naz.

Dany Boolauck

SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU

Mille sabords

Le piratage informatique change de visage avec une affaire d'espionnage d'un genre nouveau. Tremblez, responsables de la sécurité informatique ! Voici venir le règne des pirates au taupe niveau...

Les déplombeurs ont du plomb dans l'aile : une nouvelle race de pirates informatiques autrement plus habiles et redoutables vient de leur ravir la vedette, de s'emparer de l'auréole de prestige dont ils jouissaient encore auprès d'un certain nombre de fanatiques de jeux informatiques. Les espions informatiques, flibustiers des réseaux internationaux, pilleurs de banques de données, viennent en effet d'apparaître au grand jour, traqués puis démasqués par les services du contre-espionnage ouest-allemands. Le jeudi 2 mars, le ministre ouest-allemand de l'intérieur, M. Friedrich Zimmermann, révèle l'affaire : deux personnes à Hanovre et une autre à Berlin-Ouest viennent d'être arrêtées par la police après plusieurs mois d'enquête. Ces jeunes « pirates », d'une moyenne d'âge de 25 ans, sont soupçonnés d'avoir livré depuis 1985 au KGB, contre de l'argent et de la drogue — ce qui rend l'affaire plus croustillante — puis sous la menace, des renseignements confidentiels collectés dans diverses banques de données civiles et militaires.

LA TRAQUE SUR LES RÉSEAUX S'ORGANISE

Leur activité avait été décelée dès le mois d'août 1986 par Clifford Stoll, astrophysicien du Lawrence Berkeley Laboratory (LBL), après une intrusion réussie dans l'un des ordinateurs du LBL. Les pirates se sont tout simplement servis du réseau téléphonique allemand pour accéder au réseau numérique Datex — équivalent allemand de Transpac — grâce auquel ils se connectaient aux systèmes informatiques des universités de Brême ou de Karlsruhe. Ils accédaient ensuite, via le réseau américain Tymenex, aux ordinateurs du LBL qui leur servaient à rayonner vers d'autres systèmes basés aux USA.

Selon Clifford Stoll qui a réussi à les localiser, puis à les piéger à l'aide de faux programmes, ils auraient ainsi tenté de forcer, en dix mois, les protections de quatre cent cinquante ordinateurs et seraient parvenus à pénétrer dans trente systèmes du réseau militaire Milnet, parfois par l'intermédiaire d'autres réseaux numériques.

BILANS INCERTAINS ET CONTRADICTOIRES ? ESPIONNAGE DISCRET !

Si la liste des sites visités a de quoi donner des insomnies à tout responsable de sécurité informatique, l'évaluation de la portée réelle de cette affaire d'espionnage reste très difficile et donne lieu à des déclarations contradictoires. Clifford Stoll, dans une interview, affirmait récemment que « l'un des pirates informatiques avait eu accès à des documents concernant la sécurité nationale américaine dans les domaines nucléaire, chimique et biologique ». Ce pirate aurait également obtenu « des données sur les installations nucléaires en Europe, des scénarios de défense nucléaire, chimique et biologique, des analyses budgétaires sur la défense nucléaire et biologique, des informations techniques, des plans d'urgence en cas d'accident nucléaire ». Les pirates auraient ainsi eu accès à des études concernant la sécurité du président américain, du Conseil de sécurité nationale et des conseillers du président en matière de défense. D'autres rumeurs indiquent qu'ils auraient fourni au KGB les moyens de pénétrer dans la banque centrale de données du Pentagone, ainsi que des secrets de fabrication de la prochaine génération de micro-puces ! Le responsable du Chaos Computer Club (CCC), groupe allemand de pirates qui s'était déjà illustré à l'automne 1987 en pénétrant dans le système informatique de la NASA, a affirmé que l'Office fédéral de protection de la constitution (BFV) de Cologne lui avait demandé de l'aider à évaluer l'ampleur de cette affaire. Le CCC, ainsi légitimé dans son rôle par les autorités, a décliné cette offre. Un de ses membres estimait, par ailleurs, dans un entretien accordé à la Tageszeitung, que cette affaire « ne contenait que du vent ». Le magazine *Der Spiegel*, dans son édition du 6 mars, allait dans le même sens, en affirmant que les installations piratées n'offraient rien d'intéressant pour les services secrets de l'Est. Dan Howard, porte-parole du Pentagone, a lui-même indiqué que les pirates « n'ont pas réussi à pénétrer les programmes protégés » du département de la défense des USA.

Il est difficile, dans ces conditions, de faire la part des choses entre information et désinformation. La prise de conscience subite de la vulnérabilité des systèmes informatiques reliés en réseau a sans doute engendré une vague de parano, liée à la situation géopolitique de l'Allemagne et aux récentes affaires d'espionnage qui ont défrayé la chronique dans ce pays. L'année dernière, en mars 1988, une affaire d'espionnage considérée comme importante s'était rapidement dégonflée. En sera-t-il de même pour celle-ci ? Toujours est-il qu'un de ces « espions informatiques » a été relâché quelques heures seulement après son arrestation, et que la plupart des inculpés — huit au total — ont été laissés en liberté.

Mais il reste que les risques potentiels de ce nouveau type d'espionnage sont énormes. Du coup, au problème « sensible » des transferts de technologie entre l'Ouest et l'Est, vient s'ajouter celui, non moins sensible mais plus discret, du transfert des données informatisées entre les deux blocs. Selon des sources américaines citées par l'AFP, l'IASA, un institut d'informatique autrichien de la banlieue de Vienne connecté à un réseau aboutissant à Budapest, servirait à collecter puis à transmettre des données piratées. Il serait d'ailleurs également impliqué dans cette affaire.

VERS UN REMAKE INFORMATIQUE DE L'ARROSEUR-ARROSÉ ?

On apprend à cette occasion que l'espionnage informatique fonctionne en fait dans les deux sens. Selon le *Time* qui cite d'anciens experts informatiques du gouvernement américain, les agences de renseignements des USA ont « eu des succès considérables en ce qui concerne la pénétration des systèmes informatiques militaires secrets d'URSS et d'autres pays ». Toujours selon ce journal, l'Agence Nationale de Sécurité (agence de renseignements des USA spécialisée dans les communications) et la CIA se seraient même déjà livrées au sabotage d'ordinateurs d'autres pays par des virus informatiques. Gare aux représailles ! Mais après tout, les bombes informatiques sont sans doute plus inoffensives que les bombes atomiques !

Il ne faut pas non plus oublier que l'espionnage et le sabotage informatiques ne sont pas seulement l'apanage des services secrets.

VERS UNE NOUVELLE FORME DE DÉLINQUANCE

Certaines entreprises trouvent là une nouvelle arme pour se livrer à des activités d'espionnage technologique ou commercial, quand ce n'est pas pour causer des dommages importants chez des concurrents gênants. Il faut reconnaître que l'informatisation des entreprises accroît leur vulnérabilité. Moyennant une bonne dose de ruse et de compétence technique, il devient possible de voler ou de détruire à distance toutes sortes de fichiers sans avoir à braver les chiens de garde et les rondes de nuit. La compagnie d'aviation belge Sabena a ainsi fait les frais, en 1986, de cette nouvelle forme de sabotage qui visait, semble-t-il, à détourner sa clientèle vers une compagnie concurrente. En octobre 1988, ce sont des fabricants européens de puces électroniques (dont Philips et SGS Thomson) qui ont fait les frais d'actes de piraterie similaires. Les dégâts s'élèveraient à plusieurs millions de dollars. Selon l'AFP, près d'un accident informatique sur deux (47,5 % sur les 8130 recensés en France par les assurances en 1988) est dû à la malveillance. Les problèmes de sécurité informatique deviennent de plus en plus aigus, ce dont témoignent les nombreuses conférences ou salons consacrés à ce thème. L'émergence de virus affectant les ordinateurs personnels est un autre symptôme de ce phénomène. La course aux moyens de protection n'en est qu'à ses débuts !

Naej-Eppilihp Erdnalaled

36-15 TILT
Retrouvez vos rubriques préférées sur le serveur Tilt.

ETES-VOUS PRET POUR...

SKWEEK

SKWEEK FOR PRESIDENT

SKWEEK A TOUTE HEURE

UN AMOUR DE SKWEEK

WANTED SKWEEK

I ♥ SKWEEK

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU

SKWEEK FOR PRESIDENT

WANTED SKWEEK

loriciels
81, rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
TÉL. 47 52 11 33 - TÉLEX 631 748 F

Pour ATARI ST
AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

SKWEEK A TOUTE HEURE

UN AMOUR DE SKWEEK

SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU

I ♥ SKWEEK

Les gammes du PC

Le « PC loisirs » va encore faire parler de lui. Fretless International, une toute jeune société de MAO sur *PC*, a lancé sur le marché un séquenceur Midi des plus performants (cf *Tilt* n° 66, p. 86, rubrique « Création ». Interrogé sur le futur musical du *PC*, Marc Bregeault, l'un des dirigeants de Fretless, nous a révélé ses ambitions. Grâce à un accord avec Roland (un « grand » du synthétiseur, boîte à rythme, etc.), Fretless devrait commercialiser prochainement un package MAO séquenceur/éditeur de sons MT 32 de qualité. Cette société travaille aussi sur divers projets, comme la lecture et l'écriture directe sur disque dur, qui devraient contrer les problèmes de taille mémoire que l'on rencontre avec les séquenceurs classiques. On parle aussi d'une configuration MAO mise en place avec Amstrad autour du *PC 1640*. La bonne santé de cette société se heurte pourtant à la forte implantation de l'*Atari ST* en matière de MAO. Fretless a bien du mal à placer ses programmes chez les revendeurs spécialisés, plutôt attirés par le *ST*. Toutefois, de plus en plus de boutiques « PC professionnel » ouvrent leurs portes à la MAO... Et ça marche ! Le « PC loisirs » est vraiment un domaine en pleine expansion... Olivier Hautefeuille

C'est le plombier !

Faire une copie de sauvegarde pose souvent problème car la majorité des programmes sont plombés, c'est-à-dire protégés. Importé par Power Products, le *Multiface ST* se propose de palier cet état de fait...

La loi autorise une copie de sécurité des logiciels achetés. Encore faut-il parvenir à effectuer cette copie. Or la plupart des programmes, en particulier de jeux, résistent aux tentatives de copie même à l'aide des copieurs les plus puissants du marché. Power Products propose un remède à la chose en mettant sur le marché *Multiface ST*, complétant ainsi la gamme déjà disponible sur *Amstrad* et *Spectrum*. Cette extension s'enfiche dans le port cartouche du *ST* et un adaptateur vient se brancher sur la prise vidéo, la sortie vidéo venant s'enficher sur un adaptateur. Le bouton situé sur la cartouche permet, après initialisation préalable, de bloquer la plupart des jeux et d'effectuer ensuite une sauvegarde sur disquette, après compression de la mémoire utilisée et des pointeurs. La cartouche est totalement transparente et ne gêne jamais le bon déroulement des programmes. La réussite est de l'ordre de 80 %, les échecs survenant par impossibilité de bloquer le programme ou reset complet de la cartouche à l'appui du bouton. Il faut signaler que cela n'est pas dû au système de protection adopté mais à la structure du programme lui-même. Il arrive parfois que le bouton de tir soit désactivé après utilisation de la cartouche. Un simple appui sur F1 avant de relancer le jeu y remédie. La sauvegarde s'effectue sur le lecteur de son choix et sur une ou plusieurs disquettes. Le rechargement des logiciels sauvegardés nécessite la présence de la cartouche, ce qui limite d'autant le piratage. *Multiface* offre aussi bien d'autres possibilités que la simple copie. On peut ainsi sauvegarder des écrans. De plus, il est doté d'un gestionnaire de disque très complet, ne fonctionnant pas sous GEM, offrant toutes les possibilités de celui du *ST* avec quelques astuces complémentaires. Les programmeurs et bidouilleurs pourront utiliser avec profit la boîte à outils qui permet l'inspection et la modification du contenu de la mémoire et des registres. On peut travailler en ASCII, hexadécimal ou décimal, chercher-remplacer, sauver, charger, imprimer ou remplir une zone mémoire. Une acquisition quasi indispensable à tous à un prix très raisonnable. Un désassembleur prenant place dans la cartouche sera bientôt disponible (Cartouche Romantic Robot, *Atari ST* ; prix : 695 F).

Jacques Harbonn

J'en veux !

Association bien connue des Ataristes, Station étend son catalogue de programmes à petits prix. La performance est-elle au rendez-vous ?

Station continue de proposer aux possesseurs d'*Atari ST* des logiciels freeware ou à petit prix. Voici quelques-uns des derniers parus.

ST Expert est un système expert allant de l'initiation jusqu'à la création de véritables applications. Il n'est pas limité en nombre de règles (sauf bien sûr par la mémoire vive) et travaille en RAM pour aller plus vite.

Opus est un tableur fonctionnant sous GEM. Il permet de travailler sur 999 lignes de 249 colonnes maximum, ce qui est peu comparé aux ténors du marché, mais largement suffisant pour de petites applications. Les principales fonctions financières et mathématiques sont présentes et le menu d'aide, en français, rend son apprentissage aisé.

Monocool n'a pas remporté mes suffrages. Cet émulateur monochrome fonctionne d'une manière assez particulière. Au lieu d'afficher l'image complète comme d'autres, il se contente de proposer quatre modes complémentaires mais tous incomplets : affichage des demi-trames paires ou impaires, affichage complet de la partie supérieure ou inférieure de l'écran. D'autres font mieux pour le même prix. Il est censé ne fonctionner qu'avec les nouvelles ROM mais, en fait, fonctionne « très bien » aussi avec les anciennes après le reset suivant le lancement du programme.

Classique jeu d'échelles avec poursuivants, *Robotix* ressemble vaguement au très grand *Lode Runner*, mais sans la très importante possibilité de creuser des trous. Les graphismes sont simples mais agréables. En revanche, l'animation est vraiment trop lente et les bruitages rudimentaires.

Monkey : Ce jeu d'action simple peut convenir aux plus jeunes. Un clown au chapeau pointu doit éclater les différents ballons qui passent en sautant et en rebondissant sur un trampoline que vous contrôlez. Les graphismes sont agréables et quelques intermèdes musicaux complètent le jeu.

Agenda électronique assez pratique et bien fait, *Zeit Manager 2* vous rappellera automatiquement les rendez-vous du jour. Il fonctionne sous GEM et toute la documentation est en français.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, *Sorcery* ne s'apparente pas à *Sorcery +* mais à *Hex*, un jeu de stratégie et de magie. Sur un plateau de jeu de cinq cases sur cinq, deux sorciers s'affrontent. Leur but : établir l'ensemble des cases à leur couleur en se déplaçant et en utilisant des sorts. La réalisation est excellente et le jeu prenant, une fois que l'on en a bien saisi les règles.

Moonlord : Ce startrek est basé sur la stratégie et non sur votre adresse au joystick. Les graphismes restent agréables en dépit de leur simplicité. Il peut convenir aux enfants mais reste trop simple pour les autres.

Jacques Harbonn

Livres et micros

Pour échapper aux virus

Le parano fait rage dans le monde de l'informatique. Nouvelle coqueluche (si l'on peut dire) des médias, les virus démontrent périodiquement la vulnérabilité des systèmes informatiques qu'ils menacent de paralysie. Un livre : « Virus, la maladie des ordinateurs » (éditions Micro-Applications) tente de faire le point sur un phénomène évolutif et souterrain qui se dérobe par essence aux regards, et sur le-

On reconnaitra les FORTS des FAIBLES

INFERNAL CHALLENGE

RUN THE GAUNTLET

ocean

"Quel jeu fantastique!...toute l'action et l'excitation. C'est un jeu excellent, alors foncez et participez à la course infernale, maintenant!"
"Mise à part l'excellence technique, le choix très vaste de parties jouables font de la Course Infernale un des meilleurs jeux multi-épreuves..." CRASH.

AMSTRAD
ATARI
AMIGA

JETSKIS
HOVERS
SPEEDBOATS
METEORS
BUGGYS
Inflatables
SUPERCATS
QUADS
THE HILL

9 ÉPREUVES EXPLOSIVES!

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145

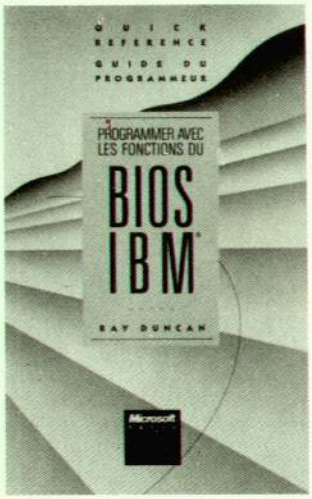
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

quel même ses propres victimes gardent souvent le silence. L'auteur retrace l'histoire de ces petits programmes destructeurs qui se reproduisent à l'insu des utilisateurs d'ordinateurs et attendent leur heure, tapis dans quelque recoin de fichier. Listings à l'appui, les divers modes d'action et de propagation des virus sont largement expliqués. La protection informatique et juridique à l'égard de ce type de nuisance donne également lieu à de longs développements. Pourtant, l'auteur adopte un point de vue général qui décevra certainement les possesseurs d'*Atari ST* et d'*Amiga*, avides d'informations concernant leurs machines. Quatre pages seulement sont consacrées à ces ordinateurs pourtant particulièrement visés par les virus informatiques ! Si ce livre donne parfois l'impression d'être en retard d'un virus (l'édition allemande date de 1987), il n'en présente pas moins une synthèse indispensable à ceux qui sont atteints par le virus de l'informatique mais veulent se préserver des virus de l'informatique.

Jean-Philippe Delalandre

Utiliser le BIOS IBM

Editeur relativement marginal en matière d'ouvrages techniques, Microsoft propose, par le biais de Microsoft Presse, un livre qui s'avère particulièrement intéressant pour les amateurs de *PC* et



compatibles. Intitulé « Programmer avec les fonctions du BIOS IBM », cet ouvrage propose, en effet, la liste complète des commandes BIOS directement accessibles par le programmeur. Evidemment, l'amateur de traitement de textes ou de bases de données n'y trouvera pas son compte. En revanche, le programmeur chevronné capable de titiller les registres en assembleur en fera son livre de chevet. Il regorge de trésors insoupçonnés et l'on y trouve des éléments qui montrent bien que MS-Dos n'est pas toujours nécessaire... Signalons pour les perfectionnistes que ce livre traite du BIOS pour *PC* mais aussi pour *PS* et compatibles. Bref, il n'est pas prêt d'être démodé et, compte tenu de son prix public, il s'agit d'un investissement plus que rentable ! Avis aux amateurs...M.B.

Améliorer son PC

Société d'édition connue pour ses ouvrages électroniques, Weka propose deux nouveaux livres. Le premier se nomme : « Comment améliorer les performances du matériel et des logiciels des IBM PC et compatibles ». Je vous le concède, ce titre est un tantinet long. Sachez, toutefois, qu'il est directement proportionnel à l'ampleur de cet ouvrage ! Selon le principe adopté par les éditions Weka, il vous est proposé une remise à jour périodique qui, pour une somme relativement restreinte, vous permet de disposer de nouvelles informations, de corriger certaines erreurs, etc. Grâce à la présentation, sous forme de classeur, de cet ouvrage, ces feuillets s'insèreront tout naturellement dans cette bible des *PC* et compatibles. Le mot n'est d'ailleurs pas trop fort car tous les sujets sont abordés. Des impasses ont été faites de-ci, de-là mais globalement le résultat est assez convaincant. Une réserve toutefois : inutile de lire ce livre d'une seule traite. Mieux vaut le considérer comme un manuel à consulter lorsque l'on désire obtenir une information précise. M.B.

Programmer en Turbo

Basé sur la même formule, « Programmation et modèles de programmes en Turbo Pascal » vient aussi des éditions Weka. C'est l'un des plus volumineux ouvrages écrit en français dans ce domaine. Sur seize chapitres, ce livre, très utile pour les programmeurs, s'intéresse, outre MS-Dos, à Turbo Pascal sous CP/M et il aborde tous les sujets, de la liste des instructions à la programmation de jeux en Turbo Pascal. Notez que le principe de mise à jour Weka existe aussi pour cet ouvrage qui est livré avec des disquettes. M.B.

Et Hypercard alors ?

Proposé par Micro-Application, « Il était une fois Hypercard » donne tous les éléments nécessaires à la compréhension et à la maîtrise du langage de programmation créé par Bill Atkinson. Tout au long de ses 586 pages, il expose les principes de base d'Hypercard. Pile, Champ, Boutons sont passés en revue et des trucs pratiques pour l'élaboration d'un script sont proposés. Bien évidemment, Hypertalk est examiné de manière fort précise et un

chapitre expose les spécificités de la version 1.2 d'Hypercard. Ouvrage conséquent, ce livre se veut didactique et complémentaire des manuels livrés par Apple. Certes, diverses notions sont plus approfondies que dans les documents d'origine Apple mais l'on regrette un aspect initiation par trop discret. Pour conclure, soulignons qu'une disquette, dont les stacks sont passés en revue dans ce livre, est livrée sans supplément. M.B.

« Romans micro » : la guerre des prix

Créé il y a déjà cinq ans par Alain Drozd d'International Computer, le Grand Prix de la littérature informatique 1989 vient d'être décerné à Frédéric Lepage pour « la Mémoire interdite » aux éditions Robert Laffont. Ce roman met en scène : espionnite aiguë et ordinateur et expose une aventure pleine de rebondissements... Par ailleurs, signalons qu'une mention spéciale a été décernée à Jean-Michel Truong pour « Reproduction Interdite » aux éditions Olivier Orban qui s'est récemment adjugé le prix littéraire de la fondation Mannesmann-Tally.

Mathieu Brisou

Fuji

La société nippone Fuji fabrique aussi des disquettes. Toutefois, comme la vie est plus belle en couleurs, les disquettes trois pouces et demi et cinq pouces un quart de la marque existent en diverses teintes. Perfectionnement inutile, gadget ? Pas forcément. A la tête d'un stock important de disquettes, on se trouve souvent en face du problème de l'archivage.

Comment repérer tel ou tel type de logiciel ou de fichier ? Certains utilisent des codes de couleur par le biais d'étiquettes ou de pastilles autocollantes. Mais elles ont tendance à se décoller... Alors pourquoi ne pas prendre directement des disquettes colorées ?

Mathieu Brisou

JOYSTICK SANS FIL

CHALLENGER RMT-122

NOUVEAU !

SYSTEME DE CONTROLE INFRAROUGE.

- JOYSTICK HAUTE SENSIBILITE INFRAROUGE.
- DISTANCE DE JEU : 5 METRES.
- 6 MICROSWITCHES.
- TIR RAPIDE A 3 VITESSES.
- 2 BOUTONS DE TIR.

COMPATIBLE AVEC :

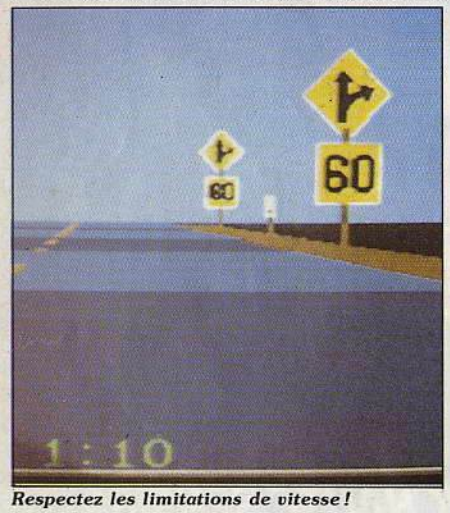
- ATARI S.T.
- COMMODORE 64.
- AMIGA.
- THOMSON TO7 - TO8 - TO9...

EN VENTE DANS TOUS LES POINTS DE VENTE MICRO.

ATARI, COMMODORE, AMIGA et THOMSON sont des marques déposées.

Fonctionne avec 3 piles de 1,5 volts.

Présentation de Hard Drivin avec une vue d'ensemble des parcours à effectuer.



Respectez les limitations de vitesse !

Si vous en êtes arrivé là, c'est que vous avez réussi à franchir le pont qui vous surplombe.

Hard Drivin

Prost et Senna ont intérêt à bien se tenir : des rivaux vont éclore et prospérer dans les salles d'arcade ! Hard Drivin, *un vrai simulateur de conduite avec le siège, le volant, le levier de vitesses et les trois pédales familières aux pilotes vous entraîne au choix, sur un circuit de vitesse endiablé ou sur une piste pour cascadeurs émules de Colt Sievers !*

Les jeux d'arcade arrivent de façon très irrégulière. Pendant plusieurs mois il ne se passe pas grand-chose et d'un seul coup les nouveautés affluent. Comme nous vous le disions le mois dernier, nous sommes entrés dans une période d'abondance et il n'est pas possible de vous présenter toutes ces petites merveilles en une seule page. Mais que les amateurs d'arcade se rassurent, dans le prochain numéro, cette rubrique sera exceptionnellement élargie pour vous les présenter toutes. En attendant, admirez donc le jeu du mois : le fantastique *Hard Drivin* d'Atari Games.

Atari Games est depuis longtemps le spécialiste des courses automobiles, de *Pole Position* à *Final Lap*, mais cette fois-ci, il s'est surpassé. En fait, ce programme est, à l'origine, un véritable simulateur de conduite, mais Atari Games s'est rendu compte de son potentiel dans les salles d'arcade. Le parcours de base a été conservé, mais un autre, bien plus acrobatique, a été ajouté. *Hard Drivin* se présente sous la forme d'une cabine révolutionnaire avec un siège ajustable, un volant, un véritable levier de changement de vitesses, des pédales d'embrayage, de frein et d'accélérateur et même la clef de contact. Difficile de faire plus réaliste ! On s'installe confortablement, on passe un peu les vitesses pour voir, on tourne la clef de contact, on passe la première et c'est parti. Mieux vaut rouler tranquillement, le temps de se familiariser avec le véhicule car le volant est très sensible, et on a vite fait de quitter la route pour se retrouver au beau milieu d'un champ. On arrive tout de suite à un embranchement : à gauche, c'est le parcours de vitesse et, à droite, c'est le circuit acrobatique. Dans le premier, il faut foncer tout en respectant les panneaux de limitation de vitesse si l'on ne veut pas se planter dans un virage. Dans le circuit acrobatique, il faut sauter sur un pont ou bien faire un looping et là aussi la vitesse du véhicule est déterminante. Tout cela est très réaliste et l'image est recalculée à chaque instant, ce qui fait qu'on peut même quitter la route. Eric m'a expliqué longuement ce problème technique, il m'a convaincu, mais avec le recul, je ne suis plus certain d'avoir tout compris. Peu importe, croyons-le sur parole : techniquement, c'est très fort ! Lorsque vous avez un accident (j'en ai accumulé une belle série), une fonction replay vous en montre le déroulement sous un autre angle de vue, très spectaculaire ! *Hard Drivin* est un grand programme. Tengen va en réaliser la conversion sur micro et on leur souhaite bien du plaisir car ça sera loin d'être facile.

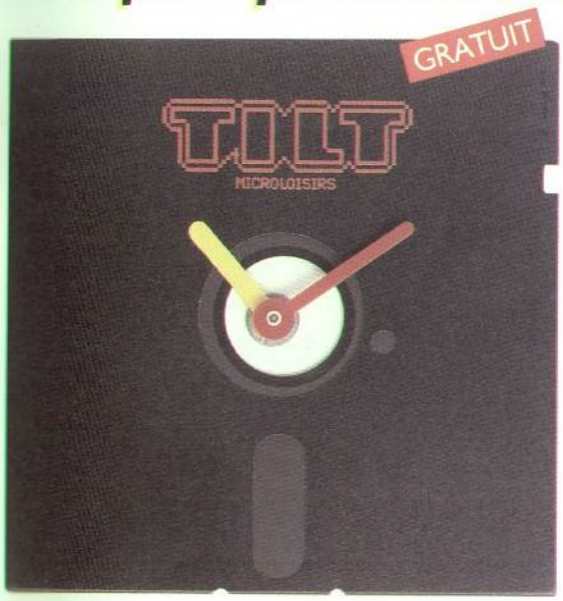
Nous tenons à remercier Mme Huguette Peche, qui dirige le meilleur réseau de salles d'arcade en France, et qui nous a fort aimablement reçus au Vidéo's Châtelet, l'une des salles les mieux équipées de la capitale.

Alain Huyghues-Lacour

TILT MICROLOISIRS

ECONOMISEZ 59 F

et recevez en cadeau une superbe pendulette TILT.



OUI, profitez vite de cette offre exceptionnelle. Vous recevrez votre magazine directement chez vous, vous réaliserez des économies et, EN PLUS, vous recevrez GRATUITEMENT cette pendulette TILT montée sur une véritable disquette.

Avec ce cadeau spécialement réalisé pour TILT, vous serez toujours à l'heure de la Micro.

Format de la pendulette TILT : 5" 1/4. Pile fournie

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT AU MAGAZINE TILT.

OUI, JE M'ABONNE

Je recevrai donc les 12 prochains numéros de TILT, dont le numéro spécial "Le Guide Jeux et Micro" pour 215 F* seulement, au lieu de 274 F (prix normal). Je réalise ainsi une économie de 59 F.

**Etranger = + 87 F. Avion : nous consulter.*

MON CADEAU

J'ai bien noté que je recevrai gratuitement, en cadeau, une pendulette TILT montée sur une véritable disquette.

☐ Je joins mon règlement, à l'ordre de TILT, par chèque bancaire ou postal.

☐ Je préfère régler par Carte Bleue CB dont voici le numéro.

Date d'échéance :

Date : Signature :

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code postal ☐☐☐☐☐ Ville .....

V 67

Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés.

A RENVOYER

Cette carte d'abonnement
est à renvoyer, sous enveloppe non affranchie, à :

TILT MICROLOISIRS
LIBRE RÉPONSE N° 4375 75443 PARIS CEDEX 09

OFFRE SPECIALE
Des économies + un cadeau

ABONNEZ-VOUS À TILT.

GRATUIT

VOUS RECEVREZ :

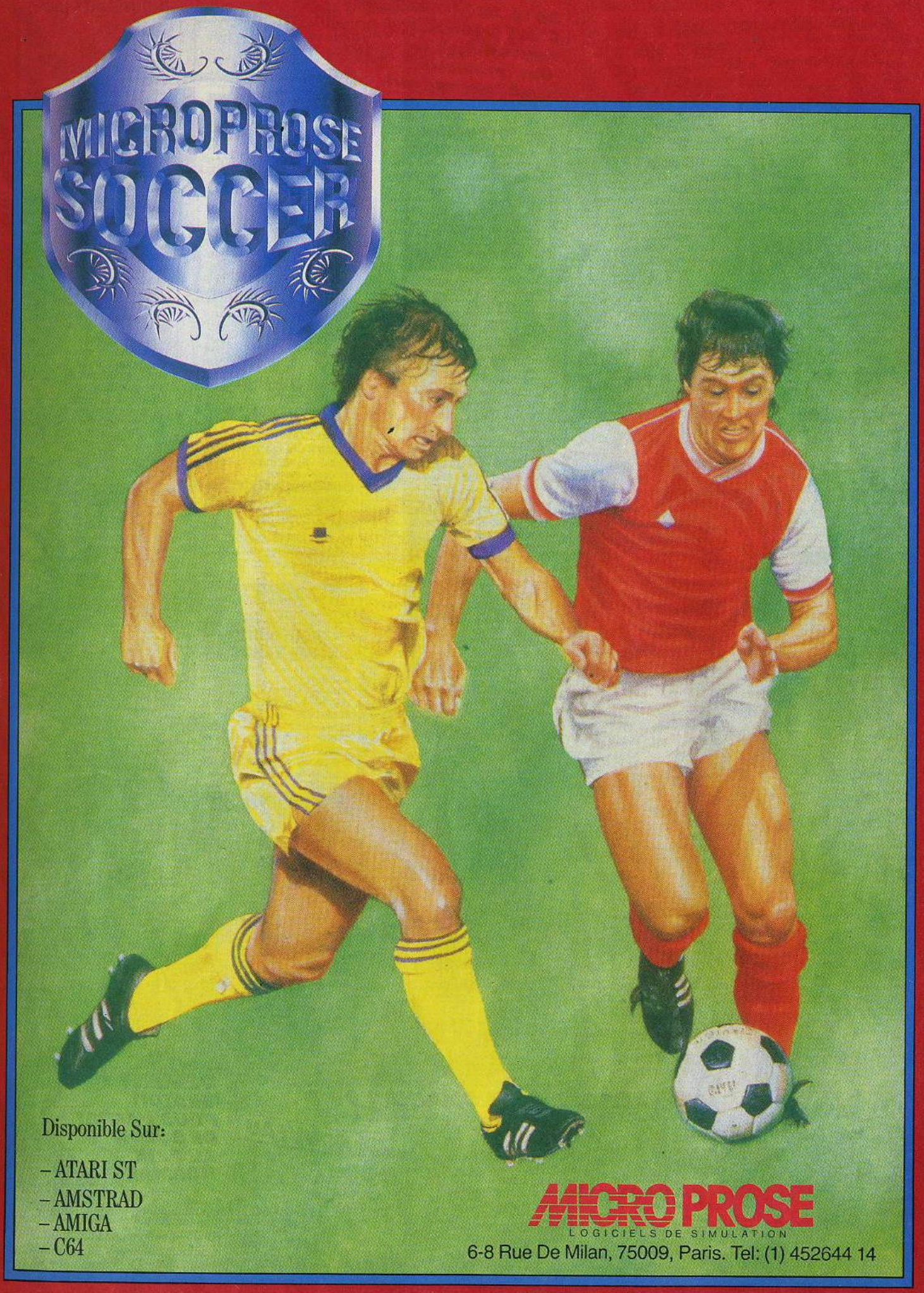
11 NUMEROS MENSUELS

+ 1 NUMERO SPECIAL
"Le Guide Jeux et Micro"

+ 1 SUPERBE CADEAU
une originale pendulette à quartz montée sur une véritable disquette.

Renvoyez, dès aujourd'hui, votre carte d'abonnement. (Il est inutile d'affranchir l'enveloppe).

TILT
MICROLOISIRS


MICROPROSE
SOCCER
Disponible Sur:
– ATARI ST
– AMSTRAD
– AMIGA
– C64
MICROPROSE
LOGICIELS DE SIMULATION
6-8 Rue De Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 452644 14

ATARI-ST COMPILATIONS

LES BEST DE US GOLD 299F
+ OUT RUN +1943
+STREET FIGHTER+GAUNTLET 2
PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+SUPERHANG ON+XENON
+ARKANOID 2
PREMIER COLLECTION 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+ZYNAPS+EXOLON
OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS
+BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL
SIMULATION 16 249F
+SUPER SKI +GRAND PRIX 500
+IRON TRACKERS

INCROYABLE!

FORCES MAGIQUES 149F
+LA PANTHERE ROSE
+WESTERN GAMES+CLEVER
AND SMART+VAMPIRE EMPIRE
ACTION ST 149F
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+DEFLEKTOR+NORTHSTAR
+3D GALAX+TRAILBLAIZER

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER ••

CASTLE WARRIOR	199F
CHAOS STRIKES BACK (SUITE DUNGEON MASTER)	185F
DOUBLE DETENTE	199F
H.A.T.E.	199F
RENEGADE	195F
RENEGADE 3	199F
STORMLORD	199F
SUPER SCRAMBBLE	199F
THE GAMES SUMMER	199F
VIGILANTE	199F
XYBOTS	199F

AUTRES NOUVEAUTES ••

3 D POOL	**199F**
AAARGH	185F
ARMALYTE	199F
AQUAVENTURA	225F
ASTAROTH	185F
BALANCE OF POW. 1990	**249F**
BAT	249F
BATTLECHESS	**249F**
BATTLETECH	199F
BLOOD MONEY	**245F**
CALIFORNIA GAMES	195F
DAMOCLES	249F
DARIUS	199F
DARK FUSION	199F
DEJA VU 2	249F
DRAGON LORD	**199F**
DUNGEON MASTER EDIT.	95F
FERRARI FORMULA ONE	**245F**
FRIGHT NIGHT	195F
GARY LINEK. HOT SHOT	**195F**
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GUARDIANS MOONS	195F
GUERILLA WARS	185F
HERCULE	185F
HERMES	**249F**
HYBRIS	**245F**
I.O.U.	245F
KICK OFF	**269F**
KINGS QUEST IV	**295F**
KULT	275F
LA LEGEND DE DJEL	220F
LICENCE TO KILL 007	**199F**
LORDS OF RISING SUN	**199F**
MANHUNTER	249F
MAUPITI ISLAND	249F
MECHANIC WARRIORS	249F
MILLEMIUM 2,2	**199F**
NECRON	249F
NIL DIEU VIVANT	299F
OUT RUN US SPEC. EDIT.	199F
PANIC STATIONS	**199F**
PAPER BOY	185F
PIRATES	225F
POOL OF RADIANCE	249F
ROCKET RANGER	**275F**
RUNNING MAN	249F
SAVAGE	199F
SHOOT'EM UP CONST. KIT	225F
SKYFOX 2	245F
SLEEPING GODS LIE	**299F**
SORCERER LORD	**249F**
SPACE HARRIER 2	185F
SPACE QUEST 3	**249F**
STARBLAZE	199F
THEATRE EUROPE	**249F**
THE KRISTAL	**285F**
THE LAST NINJA 2	**245F**
THEXDER	245F
THE THREE STOOGES	295F

NOUVEAUTÉS (suite)

TINTIN SUR LA LUNE	245F
TIME SCANNER	199F
TT RACER	245F
ULTIMATE GOLF	195F
ULTIMA V	235F
VERMINATOR	225F
VINDICATORS	199F
VROOM	199F
WANDERER	185F
WEC LE MANS	199F
WEIRD DREAMS	235F

HIT PARADE ST

ARCHIPELAGOS	249F
BARBARIAN 2	185F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BIOCHALLENGE	195F
CRAZY CARS 2	249F
CYBERNOID 2	199F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON NINJA	199F
F 16 COMBAT PILOT	235F
FORGOTTEN WORLDS	199F
KARATEKA	195F
LAST DUEL	149F
MICROPROSE SOCCER	245F
OPERATION WOLF	195F
POPULOUS	249F
ROBOCOP	199F
RUN THE GAUNTLET: LA COURSE INFERNALE	199F
TARGHAN	245F
VOYAGER	199F
ZAC MAC CRACKEN	249F

AFRICAN RAIDERS	220F
AIRBORNE RANGER	249F
BAAL	195F
BALLISTIX	195F
BATMAN	195F
BILLIARD SIMULATOR	199F
BUMPY	195F
BUTCHER HILL	199F
CARRIER COMMAND	235F
COLOSSUSCHESS	235F
CODE ROUTE	245F
COSMIC PIRATES	199F
DRAGONSCAPE	195F
DUNGEON MASTER	245F
ELITE	225F
EMMANUELLE	220F
EXPLORA 2	349F
FALCON	235F
F. O. F. T.	285F
FLYING SHARK	199F
FOOTBALL MANAGER 2	185F
GALDREGON'S DOMAIN	195F
GOLD RUSH	249F
GUNSHIP	245F
HUMAN KILLING MACH.	149F
INTERNAT.RUGBY SIM.	199F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
LED STORM	199F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LOMBARD RAC RALLY	195F
MEURTRES A VENISE	245F
PAC MANIA	195F
POLICE QUEST 2	249F
RAFFLES	249F
RAMBO 3	185F
REAL GHOSTBUSTERS	199F
ROADBLASTERS	185F
R TYPE	235F
SKWEEK	195F
SPEEDBALL	245F
STORMTROOPER	199F
TEENAGE QUEEN	245F
THE DEEP	199F
TIGER ROAD	195F
TIMES OF LORE	225F
TITAN	249F
TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION	195F
TYPHOON	195F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F

Recevez gratuitement le catalogue 16 pages couleurs MICROMANIA avec toutes les nouveautés. TEL. 93.42.57.12

3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!!
Nouveau!
Des promotions flash tous les jours

PC COMPATIBLES COMPILATIONS

EPYX ON PC 2 195F
+WORLD GAMES+IMPOSSIB.MIS
+STREET SPORT BASKET
PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET+GRYSOR
+ARKANOID+WIZZBALL
PC GOLD HITS 195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR
+ACE OF ACES+INFILTRATOR
LA COLLECTION 185F
+ARKANOID+WC LEADERBOAR
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER ••

BARBARIAN(PALACE) + ANTIRIAD	185F
BATMAN	195F
DOUBLE DETENTE	199F
FORGOTTEN WORLDS	199F
RENEGADE	199F
ROBOCOP	199F
VIGILANTE	199F

AUTRES NOUVEAUTES ••

688 SUB MARINE	245F
AAARGH	**249F**
ABRAHAMS BAT. TANK	249F
AMERICAN INDOOR SOC.	**249F**
AMERICAN ICE HOCKEY	**249F**
ARCHIPELAGOS	249F
ARKANOID 2	185F
COMBAT SCHOOL	185F
FERRARI FORMULA ONE	**249F**
FINAL COMMAND	215F
GARY L. HOT SHOT	185F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HALL OF MONTEZUMA	249F
HERMES	**249F**
KARATE KID 2	245F
KULT	275F
LEGEND OF BLACK SILV.	249F
LORDS OF RISING SUN	249F
MICROPROSE SOCCER	**245F**
MILLEMIUM 2,2	**249F**
MODEM WARS	**199F**
NIL DIEU VIVANT	299F
OPERATION WOLF	**195F**
POLICE QUEST 2	249F
PHANTOM FIGHTER	249F
PURPLE SATURN DAY	249F
RACK THEM	235F
RAMBO 3	185F
RED STORM RISING	235F
SAVAGE	199F
SERVE AND VOLLEY	235F
SINBAD	295F
SKWEEK	195F
SORCERER LORD	**249F**
SPACE QUEST 3	**249F**
STARGLIDER 2	249F
TEENAGE QUEEN	249F
THE DEEP	199F
THE LAST NINJA 2	**245F**
THEATRE EUROPE	**249F**
THUNDERBLADE	**249F**
THUNDER HOPPER	**249F**
TIGER ROAD	245F
TINTIN SUR LA LUNE	295F
T.K.O.	245F
TT RACER	235F
ULTIMATE GOLF	195F
WEIRD DREAMS	249F
WEC LE MANS	199F
ZANY GOLF	235F

HIT PARADE PC

BARBARIAN (PSYNOSIS)	249F
BATTLEHAWKS 1942	249F
DOUBLE DRAGON	195F
F16 COMBAT PILOT	235F
OUT RUN	149F
TARGHAN	265F
TEST DRIVE 2	295F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
ZAC MAC CRACKEN	249F

AFRICAN RAIDERS	220F
944 TURBO CUP	195F
CHUCK YEAGER'S AFT	299F
CRAZY CARS 2	249F
DREAMZONE	249F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
HEROES OF THE LANCE	225F
INTERNATION.KARATE +	245F
JET FIGHTER	445F
KARATEKA	195F
LA LEGEND DE DJEL	220F
LED STORM	249F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
LE MANOIR DE MORTEV.	249F
LOMBARD RAC RALLY	245F
NEBULUS	195F
SPEED BALL	245F
STARRAY	245F
TITAN	249F

AMIGA COMPILATIONS

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+XENON+ARKANOID 2
+CRAZY CARS
PREMIER COLLECTION 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+EXOLON+ZYNAPS
AMIGA GOLD HITS 249F
+BIONIC COMMANDO+ROLLING THUNDER+JINKS+LEADERBOARD
FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE RISE+WESTERN GAMES+CLEVER AND SMART + VAMPIRE'S EMPIRE
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD88+PLUTOS +SUICIDE MISSION+SECONDS OUT+FROST BYTE

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER ••

ASTAROTH	249F
BATMAN	245F
CASTLE WARRIOR	245F
DOUBLE DETENTE	249F
RENEGADE	249F
RENEGADE 3	249F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
STORMLORD	199F
THE GAMES SUMMER	195F
VIGILANTE	199F
XYBOTS	199F

AUTRES NOUVEAUTES ••

3 D POOL	**199F**
ARCHIPELAGOS	249F
AQUAVENTURA	235F
ARMALYTE	199F
COLOSSUS CHESS X	**249F**
COMBAT SCHOOL	195F
DE LUXE PAINT 3	**749F**
DARK FUSION	199F
DOMINATOR	**249F**
DRAGONSCAPE	195F
DRAGONSLAYER	299F
ECHELON	249F
F16 COMBAT PILOT	**245F**
F.O.F.T.	275F
FLYING SHARK	199F
GALDREGON'S DOMAIN	**195F**
GARY L. HOT SHOT	195F
GHOST AND GOBBLINS	245F
GUERRILLA WARS	225F
HATE	**199F**
HERMES	**249F**

NOUVEAUTÉS (suite)

I.O.U	195F
JOURNEY	**299F**
KULT	**249F**
KICK OFF	**269F**
LEISURE SUIT LARRY 2	**299F**
LES PORTES DU TEMPS	345F
LORDS OF RISING SUN	299F
MILLEMIUM 2.2	**249F**
NECRON	249F
NEUROMANCER	**249F**
NIL DIEU VIVANT	299F
OUT RUN US EDIT.	199F
PANIC STATIONS	**199F**
POLICE QUEST 2	**249F**
POWERDROME	**245F**
QUESTRON 2	245F
RAMBO 3	225F
RAMPAGE	**249F**
ROBOCOP	**249F**
SAVAGE	199F
SCRABBLE	245F
SKRULL	**225F**
SHOGUN	**249F**
SKWEEK	199F
SLEEPING GODS LIE	**299F**
SPACE HARRIER 2	235F
SPACE QUEST 3	**249F**
SUPER SCRAMBLE	**199F**
THE CHAMP	245F
THE DARK SIDE	249F
THE LAST NINJA 2	**245F**
TIME SCANNER	249F
TINTIN SUR LA LUNE	285F
ULTIMA V	235F
ULTIMATE GOLF	195F
VERMINATOR	225F
VINDICATORS	199F
WEC LE MANS	249F
WEIRD DREAMS	235F

HIT PARADE AMIGA

BATTLEHAWKS 1942	249F
BIOCHALLENGE	195F
COSMIC PIRATES	195F
DRAGON NINJA	249F
FORGOTTEN WORLDS	199F
MICROPROSE SOCCER	245F
POPULOUS	249F
TEST DRIVE 2	295F
VOYAGER	249F
ZAC MAC CRACKEN	249F

1943	225F
BAAL	185F
BATTLETECH	249F
BALLISTIX	195F
BLOOD MONEY	245F
CRAZY CARS 2	249F
CYBERNOID 2	195F
DENARIS	199F
DOUBLE DRAGON	195F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
ELITE	245F
FALCON	295F
HUMAN KILLING MACH.	149F
INT.KARATE PLUS	249F
LA LEGENDE DE DJEL	220F
LA QUETE DE L'OISEAU	299F
LAST DUEL	149F
LOMBARD RAC RALLY	245F
MANHUNTER	249F
PAC MANIA	195F
PROSPECTOR	249F
ROAD BLASTERS	225F
R TYPE	235F
RUN THE GAUNTLET : LA COURSE INFERNALE	249F
RUNNING MAN	245F
SPACE HARRIER	225F
SUPER HANG ON	249F
SWORLD OF SODAN	249F
TARGHAN	245F
THE DEEP	199F
THE KRISTAL	285F
THUNDERBLADE	249F
TIGER ROAD	245F
TITAN	249F
WANDERER	225F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F

LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs.

NOUVEAU

ATARI-ST
ARCTIFOX
BARD'S TALE 1
FOUNDATIONS WASTE
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKYFOX 2
SUPER HANG ON
MUSIC CONSTRUCTION SET
W. CLASS LEADERBOARD
THUNDERBLADE

PC COMPATIBLES
ARCTIFOX
BARD'S TALE 1
LEGACY OF THE ANCIENTS
MARBLE MADNESS
SKYFOX 2
WORLD TOUR GOLF

AMIGA
ARCTIFOX
BARD'S TALE
FOUNDATION'S WASTE
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKY FOX 2
THE ARCHON COLLECTION
WORLD TOUR GOLF
WORLD CLASS LEADERBOARD

DEMENT ! GRATUIT POUR L'ACHAT DE 2 JEUX AU PRIX NORMAL

(offre valable en vente par correspondance jusqu'au 30 juin)

Porte-clef exécuteur MICROMANIA, reproduit fidèlement la mitraillette, le pistolet lazer, le lancement de grenades, et d'autres effets spéciaux.

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ AMSTAR

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!!
Nouveau! Des promotions flash tous les jours

AMSTRAD COMPILATIONS

LA COMPIL' OCEAN 149/199F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
DALEY THOMPSON OLYM.CHAL
+ VINDICATOR+TYPHOON
+SALAMANDER
LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+ROADBLASTERS+TIGER ROAD
+1943+IMPOSSIBLE MISSION 2
+SPY HUNTER+BLACK BEARD
+COLOSSEUM

DIX SUR DIX 149/199F
+MERCENARY+HARDBALL
+ARMAGUEDON MAN+TENTH
FRAME+LEVIATHAN+BOBSLEIGH
+SHACKLED+TRANTOR+CHOLO+XENO
GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS
+BIONIC COMMANDO
+GUNSMOKE+DESOLATOR
12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR++MASK
+BLOODBROTHERS+NEBULUS
+NORTHSTAR+HERCULES+EXOLON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOMSTRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CAR+COMBATSCHOOL
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR
LES DEFIS DE TAITO 139/199F
+TARGET RENEGADE+FLYING
SHARK+ARKANOID 1 ET 2
+BUBBLE BOBBLE+SLAPFIGHT
LES BEST DE US GOLD 149/199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°
+ROLLING THUNDER
GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCH DAY 2+SUPER HANG
+ON+CHAMPION CHIP SPRINT
+BASKET MASTER+TRACK AND
+FIELD+CRICKET+SNOOKER+GOLF
GOLD SILVER BRONZE 149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
HISTORY IN MAKING 199/249F
MEGA COMPILATION USG
+LEARDERBOARD+EXPRESS
+RAIDER+IMPOSSIBLEMISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH
+HEAD+INFILTRATOR+KUNGFU
+MASTER+SPYHUNTER+ROAD
+RUNNER+BRUCELEE+GOONIES
+WORL. G.+ RAID+BEACH HEAD
FORCES MAGIQUES 149/199F
+LAPANTHEREROSE+DAKAR4X4
+WESTERN GAMES+CLEVER
+AND SMART+OPER. NEMO
SPECIAL ACTION 99/149F
+GRYZOR+TARGET RENEGADE
+INT.KARATE+SALAMANDER
+BASKET MASTER+SHAOLIN R.

COMPILATIONS (suite)

TEN MEGA GAMES 3 129/149F
++LEADERBOARD+10TH FRAME
+LAST MISSION+RANARAMA
+FIGHTER PILOT+ROCCO
+FIRELORD+IMPOSSABALL
+CITY SLICKER+DRAGON TALK
SIMULATION PACK 145/195F
+GD PRIX 500+QUAD+SUPERSKI
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE
FRANK BRUNO BIG . 129/179F
AMST GOLD HIT 3 115/195F
BEST OF ELITE 2 95/145F
COLL KONAMI 115F/185F
ELITE 6 PACK N°3 95/145F
FIST AND THROTTLES 119/139F
GAME SET MATCH 129/179F
GEANTS D'ARCADE 115/195F
KARATE ACE 115/175F
LES FUTURISTES 149/199F
TOP TEN COLLECT. 99/145F

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER••

DOUBLE DETENTE	99/149F
STORMLORD	99/149F
SUPER SCRAMBBLE	99/149F
GAMES SUMMER EDIT.	99/149F
VIGILANTE	99/149F
XYBOTS	99/149F

AUTRES NOUVEAUTES••

3 D POOL	99/149F
BLACKLAMP	89/139F
BOMBUZAL	99/149F
CARRIER COMMAND	145/195F
DOMINATOR	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
ELITE	99/149F
KULT	149/199F
LICENCE TO KILL 007	99/149F
MEURTRE AVENISE	145/195F
PANIC STATIONS	99/149F
PROJECT STEALTH F.	145/195F
PRO SOCCER SIMUL.	99/149F
PURPLE SATURN DAY	149/209F
RUNNING MAN	95/145F
SKATE OR DIE	95/145F
STAR TREK	95/145F
SUPERTRUX	99/149F
TIGER TIGER	95/145F
TIME SCANNER	99/149F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
WEIRD DREAMS	149/199F

•• Ces logiciels doivent sortir prochainement. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA et vous connaîtrez la disponibilité exacte de chaque logiciel.

HIT PARADE

AFTER BURNER	99/149F
BARBARIAN 2	89/139F
BUTCHER HILL	99/149F
CHUCK YEAGER'S ADV FLIGHT TRAINER	95/145F
CRAZY CARS 2	129/169F
DRAGON NINJA	99/149F
FORGOTTEN WORLDS	99/149F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
H.A.T.E.	99/149F
MICROPROSE SOCCER	109/165F
OPERATION WOLF	99/149F
RENEGADE 3	99/149F
ROBOCOP	99/149F
RUN THE GAUNTLET	99/149F
WAR IN MIDDLE EAR.	99/149F
WEC LE MANS	99/149F

4X4 OFF ROAD RAC.	99/149F
A 320	145/195F
944 TURBO CUP	145/195F
AIRBORNE RANGER	185/225F
BATMAN	99/149F
BLASTEROIDS	99/149F
BUMPY	145/195F
CHICAGO 90	145/195F
CHICAGO 30"S	99/149F
DARK FUSION	99/149F
FIRE AND FORGET	129/169F
FOOTBALL MANAG. 2	95/139F
GALACTIC CONQUER.	129/169F
GUNSHIP	195/245F
HEROES OF LANCE	95/199F
HUMAN KILLING M.	99/149F
HIGHWAY PATROL	145/195F
LAST DUEL	99/149F
I.S.S.	99/149F
JINKS	99/149F
JUNGLE BOOK	ND/199F
LA GUERRE DES ET.	99/149F
LED STORM	99/149F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
L'EMPIRE CONTRE AT.	99/149F
MOTOR MASSACRE	95/139F
NETHERWORLD	95/139F
OBLITERATOR	99/149F
OFF SHORE WARRIOR	129/169F
PAC MANIA	99/149F
RAMBO 3	89/139F
REAL GHOSTBUSTERS	99/149F
RETURN OF THE JEDI	99/149F
R TYPE	95/145F
SAVAGE	95/149F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SECRET DEFENSE	145/195F
SKWEEK	145/195F
SUPERMAN	95/145F
TECHNOCOP	99/149F
THE DEEP	99/149F
THE ELIMINATOR	95/139F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THUNDERBLADE	99/149F
TIMES OF LORE	95/145F
TITAN	129/169F
VINDICATORS	99/149F
WANDERER	95/139F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

SEGA

PISTOLET SEGA (+ 3 JEUX)	359F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	290F
AFTER BURNER	295F
ALEX KID/MIR. WARRIOR	255F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALESTE POWER STRIKE	259F
ALIEN SYNDROME	255F
AZTEC ADVENTURE	259F
BLACK BELT	259F
BLADE EAGLE 3D	255F
CHOPLIFTER	255F
DOUBLE DRAGON	295F
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE 2	299F
FANTAZY ZONE MAZE	259F
GOLDEVIUS	295F
GREAT BASKETBALL	255F
KENSEIDEN	299F
LORDS OF THE SWORLD	295F
MAZE HUNTER 3D	299F
MONOPOLY	295F
NINJA	255F
OUT RUN	295F
OUT RUN 3D	295F
PENGUIN LAND	295F
RESCUE MISSION	255F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SHANGAI	255F
SHOOTING GAME	255F
SHINOBI	295F
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	199F
THUNDERBLADE	295F
WONDERBOY	255F
Y'S	295F
ZILLION	255F
ZILLION 2	255F

Ne cherchez plus à Paris! Les nouveautés sont d'abord dans les boutiques MICROMANIA!

PRINTEMPS HAUSSMAN
64, bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette
Niveau -2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

Recevez gratuitement le catalogue 16 pages couleurs MICROMANIA avec toutes les nouveautés. TEL. 93.42.57.12

DEMENT!!!

AMSTRAD CPC 464/6128
Kit de Téléchargement **99F**
Avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7, des centaines de Hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur
3615 AMCHARGE.

COMMODORE 64

BEST DE US GOLD	149/179F
OCEAN IN CROWD	139/189F
GAME SET MATCH 2	139/189F
TAITO COIN OP COL.	125/165F
ARCADE ACTION	119/189F
GAME SET MATCH	129F/179F

NOUVEAUTÉS

BUTCHER HILL	99/149F
DARK FUSION	99/149F
DOUBLE DETENTE	99/149F
F16 COMBAT PILOT	145/195F
STORMLORD	99/149F
TEST DRIVE 2	ND/199F
THE ELIMINATOR	95/139F
ULTIMATE GOLF	95/139F
VIGILANTE	99/149F

HIT PARADE

AFTER BURNER	99/149F
BARBARIAN 2	95/125F
BATMAN	99/149F
DENARIS	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
DRAGON NINJA	99/149F
FORGOTTEN WORLDS	99/149F
GARY L. HOT SHOT	95/125F
HEROES OF THE LANCE	95/139F
HUMAN KILLING MAC.	99/149F
LAST DUEL	99/149F
LED STORM	99/149F
OPERATION WOLF	95/135F
RENEGADE 3	99/149F
ROBOCOP	95/135F
RUN THE GAUNTLET	99/149F
THE DEEP	99/149F
THE LAST NINJA 2	125/145F
TIGER ROAD	99/149F
WEC LE MANS	99/149F

SUPER PROMOTION

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Amstrad	
4 Disq. vierges CPC	99F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX PC.	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. **(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)***

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
T167 Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....
ADRESSE .....
.....
Code postal ..... Tél .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

*Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant) **19 F** pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)* ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

Blood Money

AMIGA

Préparez-vous au pire lorsque vous attaquez Blood Money *: dès le début du jeu, il faut des nerfs d'acier pour survivre ! Mais le foisonnement des adversaires, leur diversité, les décors grandioses, même les obstacles à surmonter procurent un tel plaisir qu'on ne peut s'en détacher. Branchés des shoot-them-up ou non, vous aimerez* Blood Money !

Psygnosis. Programmation : David Jones et DMA Design ; graphismes : Tony Smith ; musique : Ray Norrish.

Dave Jones a encore frappé ! Après l'excellent *Menace*, l'équipe de DMA et Psygnosis vient de donner naissance à un superbe shoot-them-up qui affiche tous les atouts du genre : parfait équilibre entre action et stratégie, graphismes haut de gamme, bruitages et musiques délirants, c'est le soft d'action le plus performant du mois.

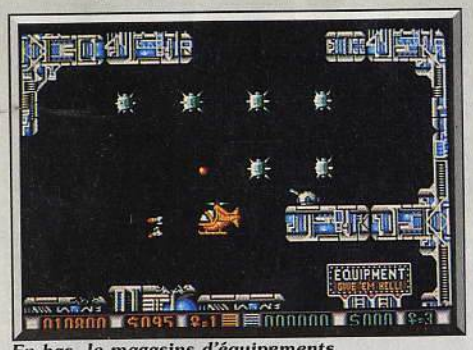
Pour cette fois, les aventuriers du joystick ne vont pas plonger dans une classique guerre spatiale.

Un labyrinthe dans toutes les directions...

Voilà des pièces à avaler.

Deux joueurs s'épaulent.

Des adversaires coriaces mais payants !



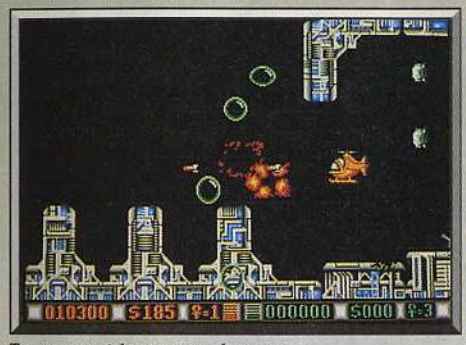
En bas, le magasins d'équipements.

Blood Money ou « le Prix du sang » est en fait un safari fabuleux. En début de partie, le joueur dispose de 200 dollars, juste assez pour acheter le vaisseau du premier niveau de jeu et relever le pari des organisateurs : faire place nette dans le labyrinthe complexe de salles et galeries de cet univers. Tout au long des tableaux, il va alors collecter de l'argent pour étoffer son armement. Premier atout du soft, une présentation animée à faire hurler de bonheur. La musique est superbe, tout comme la synthèse vocale qui présente votre mission. Quant aux graphismes, dommage qu'il ne s'agisse que de l'intro... Mais rassurez-vous, la véritable mission a, elle aussi, de quoi faire frémir. Dans un scrolling parfait, le décor avance inexorablement vers la droite, le haut ou le bas, et vous oblige à progresser lentement vers le cœur de cette première planète. Bien que ce scrolling soit très lent, on a alors tout juste le temps de profiter au maximum des possibilités de la partie. La stratégie est double en effet : il faut d'une part détruire les tireurs situés contre les parois, d'autre part lancer son laser contre les monstres qui surviennent par vagues successives. La représentation des ennemis est géniale. Mais plus encore, chapeau pour l'animation des grands sprites ! La démarche souple et menaçante des Walkers est digne des salles d'arcade ! Les rubans de ballons, les étoiles qui se dédoublent ou encore les poulpes du deuxième niveau bougent avec une souplesse et une précision captivantes. Côté tir, vous allez vous heurter à des adversaires de puissances variées. Les plus difficiles à tuer lâchent en mourant des pièces de monnaie de 25 dollars. Difficile alors de tirer et de collecter en même temps la fortune de vos ennemis. La stratégie utilise, de même, de très nombreux artifices. Sur certaines zones, les réactions du joystick sont par exemple inversées. Plus loin, des portes

Tuer les monstres ne suffit pas, il faut aussi ramasser l'argent qu'ils sécrètent.

tournantes pivoteront légèrement à chaque tir. Le seul moyen de passer, viser juste et surtout ne pas jouer du tir automatique ! Et croyez-moi, c'est une grande qualité pour un shoot-them-up que de fournir une action délirante mais où il faut tout de même user de ruse et de patience pour vaincre ! Vient ensuite la collecte des armes. Impossible ici de trouver des lasers ou des bombes hors des salles d'armement. Celles-ci sont réparties tout au long de la route. Une fois à bord de ces bases, vous allez choisir les meilleures armes que vous pouvez vous offrir en fonction de votre pécule. Les lasers simples, à tirs orientés vers le bas ou le haut, sont peu chers et déjà

Les armes et leurs prix.



Tout ce qui bouge est dangereux.

Tir à missiles triples.

très efficaces. Mais dès que l'on a collecté au moins 300 dollars, il est possible d'équiper son vaisseau d'armes hyper-sophistiquées, de boosters de puissance, de bombes planantes, etc. Il reste enfin à parler de la très bonne gestion de l'environnement du jeu. Il est tout d'abord possible de jouer à deux sur le même tableau. Dans ce type de jeu, les stratégies de combats sont très riches : un joueur va « dégrossir » le terrain, s'acharner tout spécialement sur les ennemis stationnaires. Ensuite, les deux guerriers vont agir ensemble, l'un tirant sur l'adversaire, l'autre récoltant les dollars qui tombent à chaque mort pour, plus loin, posséder un vaisseau hyper-puissant... *Blood Money* permet également de sau-

Le décor est somptueux.

Pris entre deux feux.

vegarder son score et par là même d'atteindre les deux derniers niveaux de jeu, niveaux pour lesquels un novice n'aurait même pas assez d'argent pour acheter son vaisseau !

Blood Money atteint finalement le rang des très grands shoot-them-up, aux côtés de *Menace*, *Nemesis*, *R-Type* et autres titres prestigieux. Mais ce qui est intéressant à souligner, c'est que la qualité de ce programme et sa clarté de jeu sont telles qu'il séduira tout aussi bien les maniaques de l'action que les joueurs moins « branchés shoot-them-up ». Et il n'est pas, à mon avis, de qualité plus intéressante !

Olivier Hautefeuille

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	*C*

Avis

Ce nouveau shoot-them-up de Psygnosis qui fait suite à *Menace* bénéficie d'une réalisation aussi superbe que celle de son prédécesseur. L'idée de l'argent servant à acheter des équipements supplémentaires est empruntée à *Phantasy Zone*, bien connu des possesseurs de la console Sega. Un jeu difficile qui gagne à être joué à deux.

Alain Huyghues-Lacour

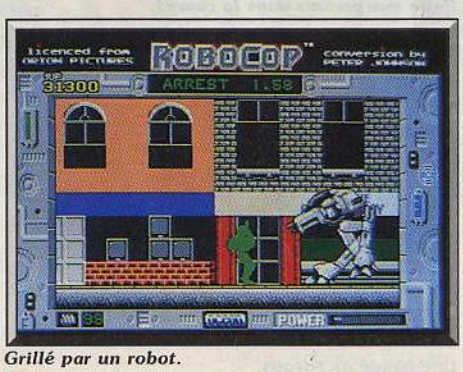
Robocop

ATARI ST

Gentils poètes qui aimez les petites fleurs, détournez les yeux. Robocop *n'est pas pour vous. Violent et sans pitié, le héros n'a qu'un seul but : débarrasser Detroit de toute la racaille qui encombre ses rues. Pour y parvenir, une seule méthode : tuer ! Fidèle à l'esprit du film qui l'a inspiré,* Robocop *est un jeu d'action pure et dure qui ne laisse pas un instant de répit.*

Ocean. Programmation et graphismes : Peter Johnson.

Est-il encore utile de vous présenter le scénario de *Robocop*, vous avez tous vu le film, non ? Drôle d'histoire que celle de ce jeune policier assassiné par un gang et que l'on ramène à la vie sous la forme d'une redoutable créature, mi-homme, mi-robot. Ensuite, on le lâche dans les rues de la ville pour y combattre le crime et venger sa propre mort, ça va faire mal ! Avec un tel sujet, le film a remporté un gros succès et le jeu d'arcade qui s'en inspire a également fait un malheur. La conversion sur *ST*, totalement différente de celles sur 8 bits, reprend les meilleures scènes du jeu d'arcade. La première mission de Robocop consiste à rétablir l'ordre dans les rues de Detroit. Dans ce niveau, qui est exactement identique à celui qui ouvre le jeu d'arcade, les gangs ne vous laissent pas un instant de répit. Des tireurs vous canardent depuis les fenêtres ou bien se ruent sur vous en moto. Au début, Robocop se sert de ses poings pour se débarrasser de ses adversaires, mais ensuite il trouve un pistolet, puis des munitions spéciales qui tirent dans trois directions. Ce n'est pas du luxe car vos



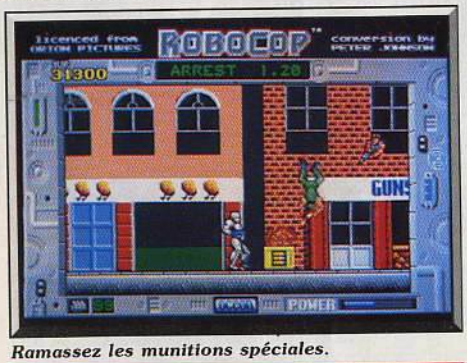
Grillé par un robot.

Votre peau ne vaut pas cher.

Il y a d'la baston dans l'air dans les rues de Detroit.

Entraînement dans le stand de tir.

N'hésitez surtout pas à cogner !



Ramassez les munitions spéciales.

Gaffe aux presses dans la casse !

Une bande de voyous.

adversaires sont de plus en plus nombreux, ils vous attaquent de toutes parts et certains d'entre eux utilisent même des grenades. A la fin de ce niveau, il faut affronter un redoutable robot bipède et il est très difficile d'en venir à bout, d'autant plus que votre niveau d'énergie est assez bas lorsque vous arrivez face à lui. Dans les niveaux suivants, vous poursuivez le combat dans les rues ainsi qu'à l'intérieur d'un entrepôt. Le troisième niveau se déroule dans une casse, des presses et bien d'autres machines infernales s'acharnent à essayer de vous transformer en un tas de ferraille. D'intéressantes épreuves s'intercalent entre ces scènes d'action pure : une séance d'entraînement dans le stand de tir de la police et la réalisation d'un portrait-robot. Cette dernière séquence, très réussie, vous demande de reproduire, en un temps donné, la photo d'un gangster à partir de divers éléments du visage. Il est à noter que les photos digitalisées qui sont utilisées sont du meilleur effet. C'est une excellente idée que d'incorporer ces scènes inédites dans cette version, car cela relance agréablement l'intérêt du jeu. Enfin une adaptation qui sait se libérer des contraintes propres aux jeux d'arcade pour apporter au joueur sur micro des éléments supplémentaires. Cette conversion est

Portrait-robot d'un tueur.

Un répit qui ne durera pas.

superbe : des graphismes dignes de l'arcade et une animation tout aussi réussie. Cette excellente réalisation est l'œuvre de Peter Johnson, déjà réputé pour ses conversions 16 bits d'*Arkanoïd* (I et II) et de *Wizball*. On regrettera uniquement l'absence d'une option continue, étant donné la difficulté de l'action. Un grand jeu d'arcade.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Avis

Robocop allie des graphismes très variés (les décors en particulier) à une animation de qualité et des bruitages corrects. La progression de difficulté assez régulière permettra de satisfaire aussi bien les débutants que les professionnels du genre.

Jacques Harbonn

Si la borne d'arcade vous a plu, alors l'adaptation sur *ST* de *Robocop* vous séduira puisqu'elle reprend l'essentiel des caractéristiques de la console des cafés. Le scénario n'a, bien entendu, rien d'original (dégommer tout ce qui bouge), mais il faut bien convenir que les graphismes, le scrolling horizontal sont de bonne qualité.

Eric Caberia

Mayday Squad

AMIGA

Un jeu situé entre stratégie et action, l'aventure pour le déplacement et la découverte des indices, et l'action pour le tir et le maniement de la dynamite. Un cocktail explosif!

Tynesoft.
L'ambassade vient d'être prise d'assaut par un groupe de terroristes. A l'intérieur, vos adversaires ont déjà organisé leur défense. Des hommes dans chaque pièce, des munitions à revendre et quelques otages... Pour un scénario assez classique, c'est la mise en place graphique de cette aventure qui séduira le joueur. Vous allez tout d'abord choisir les trois membres de votre équipe ainsi que le niveau de difficulté de l'aventure. Il s'agit ensuite de prendre en main votre équipe. Le maniement exceptionnellement souple et logique de *Mayday Squad* est le premier atout de l'aventure. Le curseur souris ou joystick vous permet de sélectionner l'un des personnages puis l'une des actions qu'il peut entreprendre. Ce même curseur se transforme en viseur lorsqu'il est pointé sur la fenêtre de jeu centrale. Precesse entre stratégie et action. Deuxième aspect ludique de la partie, le tracé du plan des lieux visités. Vous devez repérer au plus vite des armureries pour y collecter des armes, les pièces où sont séquestrés les otages, les escaliers cachés, les bureaux de transmission... *Mayday Squad* n'accepte dès lors qu'un seul parcours pour venir à bout de la mission. Le jeu est passionnant, mais lorsqu'on l'aura vaincu, impossible de changer la mise en place du jeu et donc de trouver de nouvelles stratégies. Parlons enfin du contexte sonore et graphique de l'aventure. Les graphismes de ce logiciel sont particulièrement précis. L'équipe est vue de dos et la représentation des ennemis ou objets est suffisamment précise pour que l'on sache toujours où tirer, où chercher. L'orientation des pièces et couloirs est très logique. les bruitages sont enfin réalistes et variés (tirs, bombes, etc).

Le menu d'action de l'artificier.

L'orientation est toujours très logique.

Il faut réagir vite!

Mayday Squad: version C 64.

Après sélection du tireur, visez la cible à l'aide du curseur

mière nécessité, mémoriser au plus vite les possibilités de chacun des membres de l'équipe. Le chef de gang peut juste tirer sur l'ennemi. Vient ensuite l'artificier qui dispose d'une importante panoplie d'explosifs, grenades, bombes à retardement, etc. L'équipe compte enfin un spécialiste des transmissions qui sera chargé de fouiller les pièces, d'écouter aux portes ou de crocheter les serrures, d'appeler la base ou de faire fonctionner les ordinateurs de l'ambassade. Lorsque l'on pointe l'un des personnages, son menu « action » s'ouvre à droite de l'écran. Mais attention, si l'ennemi surgit à ce moment, il faut par exemple être prêt à tirer, à dialoguer ou à lancer une grenade. On jongle alors sans

Mayday Squad apparaît comme un soft mi-aventure, mi-action bien réalisé à l'écran et suffisamment riche dans sa stratégie pour passionner les amateurs. Et si le scénario est un peu figé, il reste quand même les divers niveaux de difficulté pour vous garantir plusieurs heures de jeu.

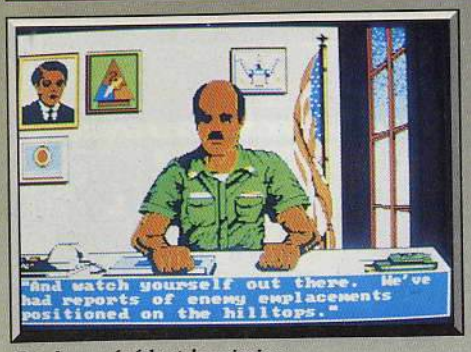
Olivier Hautefeuille

Type	*aventure et action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Langue	*anglais, notice en français*
Prix	*C*

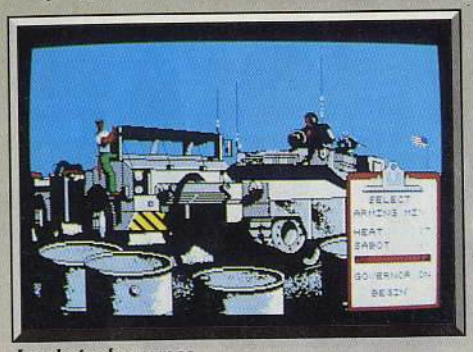
Version C 64

La version *C 64* de *Mayday Squad* est beaucoup plus réduite quant aux possibilités de jeu. Chacun des trois personnages ne maîtrise ici qu'une seule fonction, soit le tir, soit le lancer de grenades, soit l'exploration. Il ne reste pour séduire le joueur que la découverte du labyrinthe que forment les pièces et couloirs et le tir au viseur sur l'écran principal.O.H.

Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitage	★★★
Langue	*anglais, notice en français*
Prix	*B*



Briefing précédant la mission.



Le choix des armes.

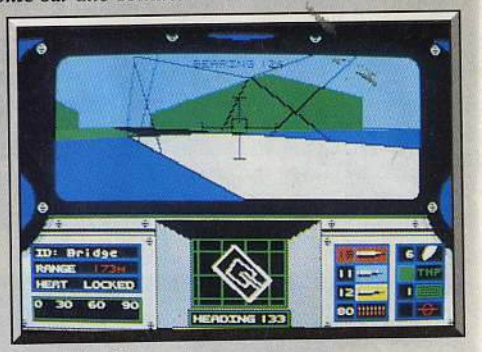
Le relief accidenté est bien visible quand le tank monte sur une colline.

Abrams Battle Tank

PC CGA, EGA, HERCULES

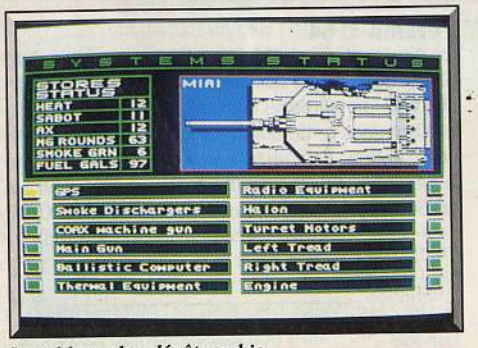
Le char d'assaut manquait alors à la panoplie des simulations. Voici une lacune comblée. Les missions à accomplir peuvent être regroupées pour former un ensemble passionnant. Une stratégie calquée sur celle du très fameux Silent Service. *Une référence !*

Electronic Arts. Chef de produit : Damon Slye ; programmation : David Mc Clurg ; graphismes : Kobi Miller et Jerry Luttrell ; bruitages : Bryce Morsello.

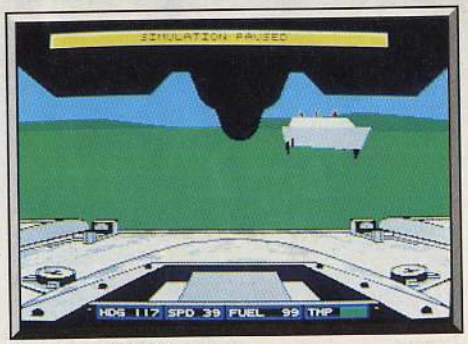


Traversée d'un pont.

La tourelle du blindé vient de se stabiliser sur sa cible, un tank Destroyer de type BRDM-2 qui surgit au-dessus de la colline, au cap 273 à presque 1 500 mètres... Vitesse réduite, stabilisation du viseur et tir de la première salve. Le but est atteint mais déjà, deux tanks T-64, escortés d'un hélico MI-24, viennent à la rescousse de l'ennemi. Une seule solution, un lâché de fumée pour désorienter l'ennemi et un retour en arrière dans une crevasse. Nouvelle stratégie, je contourne l'ennemi par le nord, mets pleine vitesse et charge dans les tubes une salve AX antiaérienne... La lutte sera serrée ! *Abrams Battle Tank* ouvre, pour cette nouvelle année, le grand challenge de la simulation de combats blindés. De nombreux simulateurs de chars sont, en effet, annoncés pour les mois à venir. Passée la mode des simulateurs de vol ! Les combattants micro retombent sur terre pour une première et superbe lutte 3D. *Abrams Battle Tank* met en place huit missions distinctes qui se jouent chacune selon trois niveaux de difficulté. Il sera ensuite possible de mener des campagnes de combat complètes. La simulation de combat de char est très proche du combat aérien en ce qui concerne la mise en place graphique. Et le point fort de ce simulateur réside justement dans la gestion 3D du relief du terrain qui défile derrière votre cockpit. Bien que représenté de façon assez sommaire à l'écran, le paysage que vous découvrez comporte de très nombreuses montagnes ou collines. L'animation du blindé est sur ce point excellente. Dès que l'on accélère, le char se cabre. Plus loin, vous allez escalader une colline. La vitesse diminue de façon très réaliste et les balancements gauche/droite ou haut/bas de l'engin sont vraiment très réalistes. Deuxième atout visuel et aussi stratégique, la gestion simultanée du char et de la tourelle. Il est, en effet, possible de manier tout à la fois le cap du blindé et l'orientation tridimensionnelle de la tourelle de tir. Un exemple, le char peut faire route à fond vers le nord et viser en même temps un ennemi sur sa gauche. Une gestion complexe, mais très bien étudiée sur le clavier, et surtout très pratique pour venir à bout des assauts ennemis. La représentation 3D des adversaires est de même très efficace. Les blindés, les ponts, l'approche des hélicos, les fermes abandonnées ou la carcasse de vos victimes, autant de détails qui concrétisent le réalisme de la mission. Mais par-delà cette précision de l'image et du maniement, c'est bien sûr la stratégie des combats qui fait toute la force de la simulation. Après avoir étudié les présentations écran et notice des armes utilisées et des missions proposées, le joueur va très clairement définir ses objectifs. Pour chaque scénario, le but de votre mis-

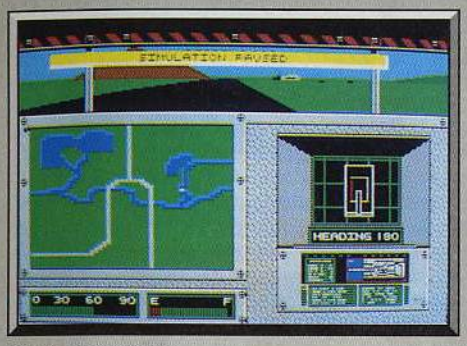


Le tableau des dégâts subis.

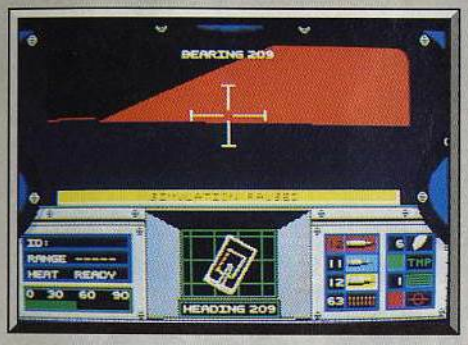


Vue de la tourelle.

sion est détaillé avec précision. Ici, il s'agit de protéger un combat.
Vous ne cessez alors de tourner autour des cinq camions de ravitaillement, de partir en reconnaissance dès que la carte ou la radio signale la présence d'éventuels ennemis... Plus loin, il faudra au contraire agir avec plus de stratégie encore, approcher sans se faire repérer de la base adverse pour l'arroser de missiles. La simulation est toujours très complexe, et ce, même au niveau de jeux les plus faibles. Mais il n'est jamais question de hasard. *Abrams*



Carte du territoire.



La vision infrarouge.

La cible a été touchée.

Battle Tank est un soft de longue haleine qui ne vous acceptera sur ses tables de scores qu'après de très longues heures de combat et une connaissance aiguë de la puissances de chaque arme, des possibilités de chaque type d'ennemi. En conclusion, c'est l'équilibre entre action et stratégie qui assure la qualité du programme : côté stratégie, la richesse et la variété des missions, côté action, la gestion très réaliste du char et la précision graphique de la simulation. Ce soft a pour moi le même attrait ludique que le très grand *Silent Service*. Même gestion des missions, même stratégies d'encerclements, d'attaques directes ou de camouflage (là-bas, on se cache sous l'eau, ici derrière une colline...), et toujours la richesse des différents postes de vue, carte, tourelle, cabine, tableau des dommages, etc. Un très bon logiciel que je recommande à tous. Olivier Hautefeuille

Type	*simulateur de combat de char*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	*C*

Avis

Abrams Battle Tank est à la simulation de tank ce que *Silent Service* est à celle des sous-marins : agréable, simple et pourtant assez complète. On se laisse rapidement prendre au jeu, sur un *AT* toutefois car sur un *XT*, le bâillement vient vite vu la lenteur de l'animation. Un petit reproche : l'uniformité du sol dépourvu de ces petits riens qui, tels buissons ou rochers, faciliteraient le rendu de la vitesse. Dommage.

Jacques Harbonn

Il manquait une bonne simulation de tank, c'est chose faite avec *Abrams Battle Tank*. Une simulation réaliste et simple d'accès, qui s'inscrit dans la lignée des hits de Microprose, comme *Gunship* ou *Silent Service*. J'aime. Alain Huyghues-Lacour

Abandonnez tout de suite l'idée de jouer à *Abrams Battle Tank* sans vous être longuement penché sur le manuel ; il ne s'agit pas d'un jeu de tir mais d'une simulation. Si vous ne disposez pas d'un *PC-AT* ou plus, passez votre chemin. Les graphismes de ce programme me paraissent très pauvres, tout est désespérément lisse. Ennuyeux. Eric Caberia

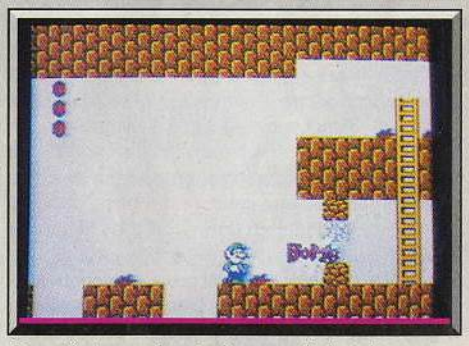
Super Mario Bros II

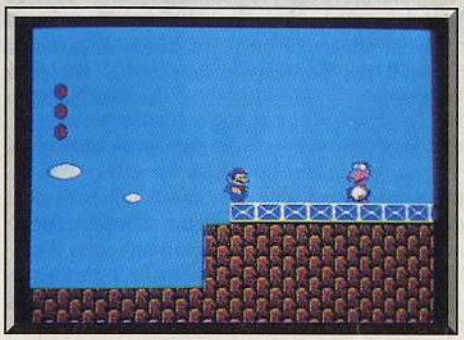
CONSOLE NINTENDO

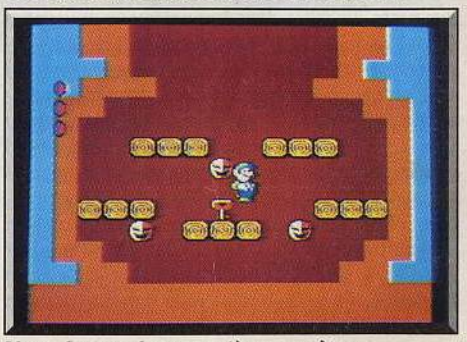
Les programmeurs japonais ont réussi une véritable gageure : donner une suite à un programme vedette qui soit différente de l'original, mais en lui conservant une ambiance identique et en apportant de nouvelles idées. Bravo pour le tour de force ! Les fans de la première version peuvent acquérir la seconde les yeux fermés. Ils en auront largement pour leur argent.

Nintendo.

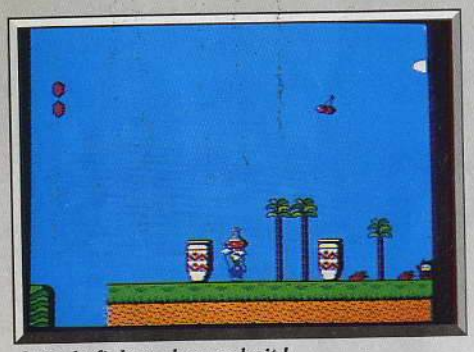
Super Mario Bros est un chef-d'œuvre indiscutable, aussi attendait-on le deuxième épisode des aventures de Mario avec impatience. C'est une gageure de réussir la suite d'un tel monument, comment conserver l'esprit du jeu précédent tout en apportant vraiment quelque chose de nouveau. On a beau connaître le talent des programmeurs japonais, on se demande quand même si on ne va pas être déçu. On ouvre la boîte fébrilement, on déchire le plastique protecteur d'un coup de dent frénétique avant de mettre la cartouche dans la console, c'est parti, on va enfin voir ce qu'il a dans le ventre ce nouveau Mario ! Tout d'abord, on ne sait pas trop : les graphismes sont différents de ceux du précédent, le mode de contrôle également, alors on se pose des questions... et quelques heures après, on est encore en train de jouer comme un malade et maintenant on sait : il est super !
Super Mario Bros est un programme qui a été très bien pensé et, pour reprendre une formule qui eut son heure de gloire : c'est le changement dans la continuité. On retrouve tout à fait l'esprit du premier programme mais on découvre des tas d'idées nouvelles. Cette fois encore, Mario doit traverser des mondes qui se composent de trois niveaux très différents. Il y a des salles secrètes pleines de trésors ou de clés indispensables, ainsi que des astuces de toutes sortes. Mais à partir de cette base commune,


On se fraie un chemin à coups de bombes.

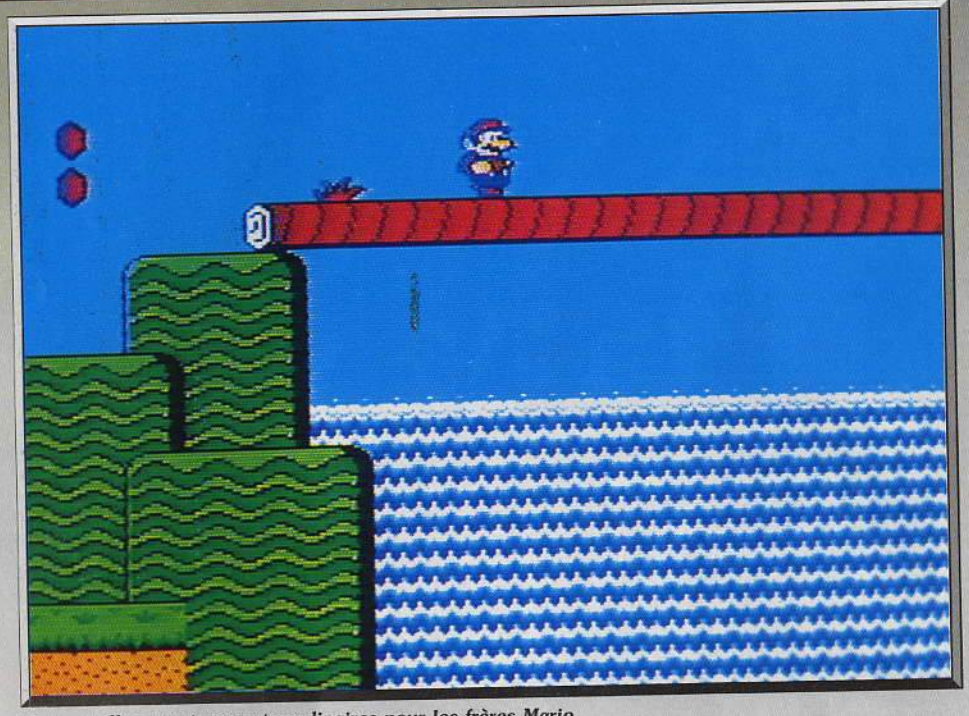

Le monstre attend à la fin de chaque niveau.


L'une des nombreuses pièces secrètes.

Nintendo a construit un jeu entièrement nouveau. Première innovation : le décor défile en scrolling horizontal ou vertical selon les endroits. Par ailleurs, lorsque Mario découvre une fiole cachée, il lui suffit de la jeter par terre pour faire apparaître une porte menant à un sous-espace, encore faut-il découvrir l'endroit le plus approprié pour obtenir le meilleur résultat. Mais la principale nouveauté de ce programme, c'est que Mario n'a pas d'arme, il tire des légumes du sol qu'il utilise comme projectiles pour se débarrasser de ses adversaires, ou bien des bombes qui servent à dégager les blocs qui lui barrent le chemin. Mieux encore, il peut également sauter sur la tête de ses agresseurs pour s'en emparer avant de les lancer contre d'autres. Ce principe est très original et, à ma connaissance, il n'a jamais été utilisé dans aucun autre programme. Il revient tout le long du jeu sous différentes formes : par exemple pour s'emparer d'une créature qui plane dans les airs et la transformer en tapis volant, ou bien pour se débarrasser du monstre qui garde la sortie de chaque niveau en retournant ses projectiles contre lui. La réalisation de *Super Mario Bros II* est excellente : le graphisme est supérieur à celui du précédent, la bande sonore alterne différents thèmes, en fonction des types de salles dans lesquels vous vous trouvez, et on fait vraiment ce qu'on veut de son personnage tant il est maniable. Les programmeurs de ce jeu n'ont vraiment rien laissé au hasard et, comble de raffinement, avant chaque niveau, on peut choisir parmi quatre personnages. Non seulement ceux-ci sont très différents graphiquement, mais ils ont surtout des caractéristiques qui leur sont propres : certains courent plus vite que d'autres ou bien sautent plus ou moins haut. A l'instar du premier épisode, le jeu est d'une richesse incroyable et on pourrait écrire un bouquin entier rien que pour en donner toutes les astuces. C'est vraiment un jeu superbe, à vous faire regretter de ne pas avoir de telles merveilles sur vos micros. Un must. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

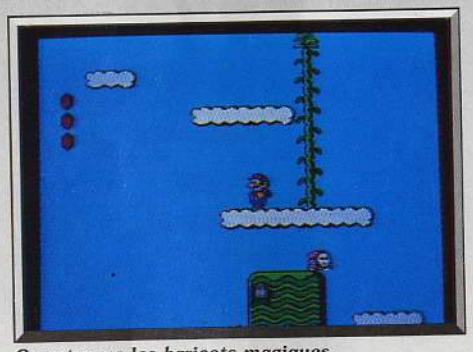


Jetez la fiole au bon endroit !



De nouvelles aventures extraordinaires pour les frères Mario.

Vous voilà dans le sous-espace...



On retrouve les haricots magiques.

Type	*action*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

Avis

Ce superbe jeu d'action fourmille d'idées nouvelles, toutes plus intéressantes les unes que les autres. Il en résulte un jeu d'une richesse rarement égalée. Un grand bravo aux programmeurs pour ce superbe travail de création. Les décors de *Super Mario Bros II* peuvent apparaître un peu fades mais peut-être n'était-il pas possible de faire mieux sur cette console ? Jacques Harbonn

Les jeux sur consoles ne m'ont jamais attiré, mais force est d'admettre que *Super Mario Bros II* recèle un nombre incroyable de trouvailles. Il est évident que si les softs sur micro n'en utilisaient que le dixième, nous assisterions alors à un regain d'intérêt pour les jeux vidéo. Seul reproche, cette impression de déjà vu, au niveau des graphismes et des animations. Néanmoins pour une machine 8 bits, c'est excellent. Eric Caberia

Il était difficile d'ajouter encore des plus à un aussi grand classique que *Mario Bros*. Et pourtant, le pari est réussi. Une foule d'innovations, de « trucs » originaux (le fait de monter sur les adversaires, les quatre personnages différents...). Un must pour les amateurs du genre. Olivier Hautefeuille

Forgotten Worlds

AMIGA

Deux héros audacieux affrontent des robots et des monstres hideux. Un shoot-them-up ardent et ardu !

Disquette Capcom.

Les conversions des jeux d'arcade de Capcom sont nombreuses et, pour une fois, la quantité ne se fait pas au détriment de la qualité. *Forgotten Worlds* est

Face à deux méchants, armés de missiles.

un shoot-them-up à deux joueurs qui s'inscrit dans la lignée de *Side Arms*. La comparaison entre ces deux adaptations permet de mesurer le chemin parcouru en un an. *Forgotten Worlds* est la meilleure conversion de Capcom à ce jour.
L'action se situe quelques années après que Bios, le dieu de la destruction, ait envoyé huit créatures maléfiques sur notre planète afin d'anéantir toute trace de civilisation. La Terre n'est plus que ruines sous lesquelles se cachent quelques rares survivants. Mais le temps de la revanche est venu et deux héros surgissent pour affronter les monstres et libérer le monde de leur domination. Les vengeurs, armés de fusils lasers, volent dans l'espace et dès les pre-

Voilà les missiles lancés !

Chaque tableau se termine par un monstre patibulaire qu'il faut abattre.

Les attaques viennent du haut et du bas.

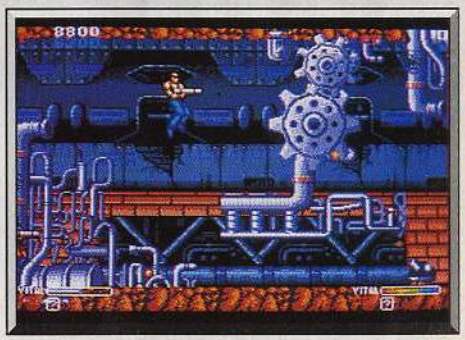
Les marchands d'armes.

Ne vous laissez pas troubler par le décor.

mières secondes de jeu, on est surpris par la qualité des graphismes. Distrait par la beauté des décors, on se laisse surprendre par l'arrivée de la première vague ennemie. Pas question de relâcher son attention car les ennemis sont très rapides et, surtout, ils peuvent surgir de n'importe quelle direction.
Vous affrontez des petits vaisseaux, différents types d'extraterrestres dont certains sont équipés de lance-missiles, ainsi que toutes sortes de robots particulièrement redoutables. Lorsque vous les abattez, des pièces apparaissent et vous devez les ramasser. Dans chacun des cinq niveaux de ce programme se trouve une boutique dans laquelle vous pourrez acheter

Ramassage des pièces...

divers équipements avec l'argent ainsi obtenu. Ces équipements, qui varient d'un niveau à l'autre, vous permettent d'augmenter votre vitesse, de vous protéger momentanément des tirs ennemis et de vous procurer des armes aussi spectaculaires qu'efficaces. Ne négligez surtout pas de ramasser cet argent car les armes supplémentaires ne sont pas du luxe et *Forgotten Worlds* est un jeu très difficile. Lors des premières parties, on est assez déconcerté par le mode de contrôle, très inhabituel. En effet, vous pouvez tirer dans n'importe quelle direction : lorsque vous déplacez votre personnage vers la droite ou la gauche, votre arme tourne sur elle-même et vous devez arrêter votre mouvement lorsqu'elle est pointée dans la bonne direction. Ce système est assez précis, mais il est très difficile d'emploi car lorsque vous devez vous déplacer brutalement pour éviter un ennemi, il vous faut quelques secondes pour vous remettre dans la bonne position de tir. Il faudra s'entraîner sérieusement avant de parvenir à bien maîtriser ce mode de contrôle.
Forgotten Worlds est un jeu superbe avec des décors variés, toujours magnifiques, mis en valeur grâce à une bonne utilisation de la palette de couleurs, ainsi que par un scrolling différentiel particulièrement fluide. Les sprites sont tout aussi réussis, avec notamment d'énormes monstres de toute beauté. Quant à l'animation, elle est aussi rapide que précise.



Les engrenages sont redoutables.

L'action est passionnante et on est conquis dès la première partie. *Forgotten Worlds* est un grand shoot-them-up, mais attention, comme la plupart des jeux d'arcade de Capcom, c'est un programme très difficile. Seuls les habitués de ce type de jeu parviendront à découvrir les niveaux supérieurs, et encore, il faudra qu'ils s'accrochent. Un grand jeu d'arcade pour les rois de la gâchette. Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*B*

L'écran est en mode deux joueurs : l'autre tank est votre allié.

Vindicators

AMSTRAD CPC

Cela se passe au XXVIe siècle et votre mission est de vous emparer des stations mises en place par un empire tentaculaire et impitoyable. Votre arme est un tank dont vous pouvez améliorer la puissance de feu au fur et à mesure de votre avance. Un jeu d'arcade qui tire le meilleur parti des capacités du CPC.

Tengen. Auteur : Consult Computer System.

Tengen est le nouveau label de l'éditeur Domark qui s'était déjà illustré par le passé dans l'adaptation sur micro de jeux d'arcades (*Star Wars*). Rebelote donc avec un titre issu, une fois de plus, des arcades et signé Atari. Cette fois-ci, vous êtes projeté en plein XXVIe siècle, où une guerre vous oppose aux puissantes troupes de l'empire Tangent. Bien entendu, vous disposez d'un imposant moyen de destruction : le tank de combat SR-88. Votre tâche est simple, mais difficile à réaliser : vous devez prendre successivement possession des quatorze stations à multiniveaux, en ayant préalablement détruit toutes les installations ennemies. Chacune des stations possède des systèmes de défense sophistiqués tels que des tourelles à canon pivotants ou des tanks surpuissants qui n'auront de cesse de vous détruire. Votre véhicule, malgré sa maniabilité et sa puissance de feu, ne dispose malheureusement que d'une petite réserve de fuel, aussi vous faut-t-il constamment garder un œil sur la jauge de carburant. Cette contrainte n'est pas innoccente, puisque malgré les tirs nourris de vos adversaires et les multiples pièges qui vous sont tendus, vous devez être continuellement en quête de certains items, notamment des bidons de fuel. Le décor futuriste dans lequel vous êtes plongé est chargé de dangers. En effet, nombre d'obstacles tels que des murs ou des barrières électriques vous contraignent à être très concentré lors de vos déplacements. Les tanks ennemis, eux, ne manifestent aucune pitié et s'acharnent avec une violence redoublée si vous vous trouvez coincé par une difficulté de terrain. Par ailleurs, la difficulté est augmentée par les bombardements d'un drone (sorte de robot volant). Heureusement, ce sombre tableau présente des aspects positifs puisque les différents items que vous devez trouver vous permettent d'obtenir des bonus qui peuvent prendre les formes suivantes : champ de tir agrandi, augmentation de la puissance de feu et de la fréquence de tir, écrans de protection (diminue les pertes d'essence), canons à bombes. Et il ne faut pas oublier de chercher l'indispensable clé qui vous permettra d'ouvrir les portes qui vous donneront accès au niveau suivant. Comme sur la borne des cafés, le logiciel peut être joué à deux (l'un au clavier et l'autre au joystick), ce qui permet une véritable collaboration entre joueurs. Ne vous hasardez pas à tirer sur le tank de l'autre joueur (à moins que vous ne vous confondiez ensuite en feintes excuses), puisque ce faisant vous diminuez ses réserves de fuel. Les graphismes sont particulièrement réussis, en dépit de la faible définition de la basse résolution (160 × 200), les

Une tourelle de défense à éliminer.

Attaque simultanée des deux tanks.

Vous avez la clé : la sortie est là !

Prenez garde aux agressions aériennes.

Les bonus permettent de perfectionner le tank.

auteurs du programme sont parvenus à donner aux différents tanks une « impression » de volume. Les animations sont incontestablement l'un des aspects les plus spectaculaires du logiciel. En effet, malgré son petit microprocesseur, le programme parvient à gérer avec célérité un grand nombre d'objets différents, le tout avec des scrollings multidirectionnels efficaces ce qui, de l'avis de programmeurs habitués aux *CPC*, n'est pas une mince affaire. Les bruitages ne sont pas très spectaculaires, mais ils peuvent satisfaire. Un logiciel tirant bien parti dans l'ensemble des possibilités du *CPC* et qui gagne à être joué à deux. (Cassette Tengen). Eric Caberia

Type	*action*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*

Version ST

Contre toute attente, la version *ST* de *Vindicators* est profondément décevante. Malgré des graphismes de bonne qualité, le programme est d'une grande médiocrité, les animations sont, en effet, poussives et cassent tout l'intérêt du jeu. Les bruitages : idem. Les programmeurs de Tengen devraient s'interroger sur « l'anomalie » qui leur permet de faire des animations plus rapides sur 8 bits que sur 16 bits. (Disquette Tengen). Eric Caberia

Intérêt	*9*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★
Bruitage	★★★
Prix	*C*

Avis

Vindicators est un jeu d'arcade que j'aime beaucoup et je garde un très bon souvenir d'une soirée de jeu acharnée en équipe avec Dany. Je trouve qu'Eric est un peu excessif dans son jugement sur la version *ST*. C'est vrai que l'animation est très lente, et

Version ST : animations indignes de la machine.

que cela lui retire une part de son intérêt. Mais l'action reste prenante, surtout s'il l'on joue à deux. Alain Huyghues-Lacour

Autant la version *CPC* tire bien profit des capacités de la machine, autant la version *ST* souffre d'un défaut rédhibitoire. Si les graphismes sont jolis et les bruitages corrects, l'animation est d'une lenteur désespérante. Dans le jeu à deux, quand plusieurs objets se trouvent à l'écran, les déplacements ne se font plus que très lentement et par saccade. On voit ainsi le projectile du canon traverser l'écran à la vitesse d'un escargot asthmatique ! Dommage car le jeu aurait été excellent autrement. Jacques Harbonn

La police vous a épinglé pour avoir commis un excès de vitesse.

Test Drive II

AMIGA

Au volant d'une voiture de sport sur les routes américaines, une palpitante course-poursuite qui vous donnera des sueurs froides ! Test Drive II, à mi-chemin entre action et simulation, est un jeu exceptionnel, ce qui se fait de mieux actuellement dans le genre.

Accolade.

Nombreux tunnels dans la montagne...

Il y a plus d'un an, *Test Drive* remportait un succès largement mérité et, bien qu'elle soit très proche de la précédente, cette nouvelle version apporte suffisamment d'innovations pour triompher à son tour. Avec *The Duel*, Accolade reste fidèle à son image de marque qui repose sur un principe de jeu réaliste qui flirte avec la simulation, sans jamais devenir trop complexe, et qui n'exige pas la lecture d'une volumineuse notice.

Est-ce que vous préférez une Ferrari F40 ou bien une Porsche 959 ? Vous choisissez tout d'abord votre véhicule et aussi celui de votre adversaire, si vous le désirez. Car il s'agit d'un duel impitoyable entre deux conducteurs qui rivalisent d'adresse sur les routes américaines. Evidemment, votre adversaire ne vous fera pas de cadeaux, dès que vous relâchez un peu l'accélérateur, il en profite aussitôt pour vous doubler. Il faut alors s'accrocher pour ne pas être distancé et il ne vous reste plus qu'à prendre des risques pour le doubler dans un virage sans visibilité, en espérant que vous n'allez pas vous retrouver face à face avec un véhicule qui arrive dans l'autre sens. Si vous le désirez, vous pouvez courir contre la montre au lieu de vous mesurer à un adversaire, mais ce serait dommage car le duel est bien plus stimulant. Comme dans *Test Drive*, vous avez également des problèmes avec la police qui ne semble pas apprécier vos excès de vitesse. Ces scènes sont particulièrement convaincantes dans cette nouvelle version : alors que vous foncez à toute allure,

Un dépassement sans visibilité.

Arrêt indispensable à la station-service.

vous découvrez un flic au détour d'un virage. Ne vous arrêtez pas si vous ne voulez pas perdre un temps précieux, mais il se lancera à votre poursuite. Bientôt vous entendez une sirène et vous voyez la voiture de patrouille grossir dans votre rétroviseur. Alors là, il faut aller encore plus vite, ça passe ou ça casse !

The Duel ne présente pas moins de douze niveaux de difficulté, ce qui est un gage de longévité pour ce programme. Les vitesses sont automatiques dans les quatre premiers niveaux, ce qui évitera aux débutants de casser leur moteur, mais cela est beaucoup moins plaisant. La sélection de l'un de ces niveaux influe sur la vitesse de votre adversaire et des voitures de police, ainsi que sur la densité et la vitesse du trafic. Dans l'ensemble, *The Duel* est nettement plus difficile que *Test Drive* et vos talents de conducteur sont vraiment mis à rude épreuve. Par ailleurs, vous ne devez pas oublier de refaire le plein de carburant. Dans *Test Drive* cela se faisant automatiquement, mais cette fois vous devez ralentir dès que vous apercevez le panneau qui signale une station d'essence. Si vous ne parvenez pas à vous arrêter à temps, c'est la panne et vous perdez une vie. Le seul reproche que l'on pouvait adresser à *Test Drive* était le manque de variété des décors, mais ce n'est pas le cas de cette nouvelle version qui offre trois types de paysages différents. Ces nouveaux décors sont bien plus beaux et, lors du parcours en montagne, la traversée des tunnels est particulièrement réussie.

Lombard Rally sur PC.

La traversée du désert...

Ne ratez pas la station-service.

Les « cops » en embuscade.

The Duel bénéficie d'une excellent réalisation : bon graphisme, animation rapide et une bande sonore très convaincante. De plus, les mordus de ce programme pourront également se procurer deux disques qui offrent d'autres parcours ou des voitures différentes. *The Duel* est vraiment l'un des meilleurs programmes de course automobile sur micro.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*course automobile*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

Comparatif : The Duel/Lombard Rally

Ces deux programmes, d'égale qualité, sont les meilleurs programmes de course automobile sur micro. La simulation est plus poussée dans *Lombard Rally* puisqu'il reprend une véritable épreuve et qu'il est possible de réparer ou d'améliorer son véhicule. En revanche, *The Duel* est peut-être plus excitant et plus simple d'accès. On en peut pas dire que l'un est meilleur que l'autre et les fans du genre voudront sans doute posséder les deux. Alain Huyghues-Lacour

Avis

Rien à ajouter à l'article de A.H.-L., *Test Drive II* est superbe. Dommage, cependant, que les disques scénarios ne soient pas compatibles avec *Test Drive I*...

Olivier Hautefeuille

Ce second volet apporte tout ce qu'il manquait à *Test Drive*, pourtant déjà superbe. On peut ici concourir à deux, l'un contre l'autre, changer de parcours ou même de voiture, grâce aux scenery disk. Une très grande simulation de conduite automobile.

Jacques Harbonn

HITS

Fright Night

AMIGA

Vous êtes un vampire cruel et assoiffé de sang frais, votre seul et unique but est d'étancher votre soif. D'admirables graphismes et des bruitages somptueux épicent encore le breuvage. Humour noir et mauvais goût, tels sont les ingrédients qui font de ce logiciel original un jeu réellement à part.

Microdeal. Programmation : Steve Bak ; graphismes : Pete Lyon ; musique : David Whittaker.

Nous l'avons déjà dit plusieurs fois dans nos colonnes, la micro-informatique pour être un genre majeur, à l'instar de la littérature ou du cinéma, doit faire preuve d'initiative en sortant des sentiers battus des shoot-them-up et des casse-briques. La micro, pour être une forme d'expression comme les autres, doit se compromettre avec des genres aussi différents que le roman d'amour (à l'eau de rose), les thèmes guerriers (pour l'instant le domaine le plus usité), l'érotisme (timide tentative avec *Emmanuelle*), et même l'horreur gore. En ce sens, *Fright Night* constitue une initiative originale puisque ce logiciel s'inspire d'un film du même nom où l'horreur et l'humour étaient omniprésents. Pour la plupart d'entre nous, les vampires appartiennent au bestiaire cinématographique et ne pourraient en aucun cas exister. Mais voilà, de mystérieuses brumes transylvaniennes ont envoûté votre micro et vous par la même occasion. Vous voilà désormais dans la peau de Gerry Dandridge, vampire de son état (et très désireux de le rester). Comme tous les membres de votre race, vous avez besoin de votre ration quotidienne d'hémoglobine, ce qui vous amène à faire

Vous sortez de votre cercueil.

Le vampire assoiffé de sang est en quête d'une proie.

des escapades nocturnes qui ont tôt fait d'alerter votre voisinage. Ne désirant pas être vos prochaines victimes, vos voisins s'organisent et décident de mettre fin à vos jours (pardon ! à vos nuits) en investissant votre demeure. Une créature infernale comme vous ne saurait capituler devant de simples mortels, aussi décidez-vous de faire d'une pierre deux coups : éliminer ses empêcheurs de sucer en rond, en faisant le plein de sang à s'en péter le ventre. Cependant, vous ne devez sûrement pas ignorer que les vampires craignent la lumière du jour, aussi vous n'aurez que la nuit pour faire votre office, faute de quoi la lumière vous désintègrera. Votre quête de sang débute donc dans la crypte (située dans la cave), vous devez parcourir toutes les pièces de l'immense demeure tout en tenant compte de la contrainte temps illustrée par une icône (une lune en déplacement). Vos agresseurs (et futures victimes) semblent avoir vu beaucoup de films sur les vampires, car ils ne sont pas sans défense. En effet, sitôt que vous en apercevez un et que vous vous apprêtez à lui faire rejoindre les légions de l'ombre, il se met à lancer dans votre direction des objets apparemment inoffensifs : des bibles, de l'eau bénite, des gousses d'ail, des croix. Ce bombardement hétéroclite à tôt fait, si vous ne tentez pas de l'éviter, d'abaisser dangereusement votre niveau d'énergie. Ce qui a pour conséquence de provoquer la décomposition de votre portrait en médaillon au bas de l'écran, la mort est alors proche. Pour reconstituer vos forces, il vous faut alors trouver tous les chasseurs de vampires, car s'il vous prenait l'idée de réintégrer votre cerceuil avant de les avoir vampirisé, vous risqueriez d'être tué durant votre sommeil par l'un de vos charmants voisins (un pieu en bois enfoncé au niveau du cœur). Dans les niveaux suivants, le jeu devient très difficile, puisque vous devez parcourir de nouvelles pièces et affronter, en supplément, des chasseurs de vampires, les fantômes de vos anciennes victimes. Ces dernières se manifestent par de macabres apparitions (mains qui sortent du plancher, spectres flottants), dont le contact vous affaiblit rapidement. La réalisation technique de ce programme est exempte de reproches. Les graphismes (signés Pete Lyon) et le programme (signé Steve Bak) tirent bien partie des possibilités de l'*Amiga*. Les animations pleines d'humour rendent, avec réalisme, la bestialité qui vous anime : les scènes de vampirisation sont superbes (vous plantez vos crocs avec fougue). Les bruitages ont fait l'objet d'une finition quasi-parfaite. Le jeu est, en effet, agrémenté de hurlements de loups, de craquements de bruits de pas, de rots après vos repas sur fond de musique funèbre (à noter une superbe digitalisation au lancement du logiciel). Ce programme constitue un agréable clin d'œil, qui pourrait augurer de l'apparition d'un nouveau genre en micro : le soft de série B, où humour et mauvais goût se côtoieraient pour notre plus grand plaisir. A signaler, la présence de dents de vampire dans l'emballage du jeu. (Disquette Microdeal). Eric Caberia

La maison recèle de nombreuses pièces.

Les esprits de vos victimes se vengent.

Type	*action/horreur*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	*C*

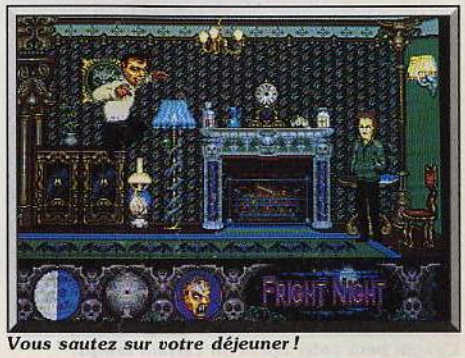
Avis

Fright Night s'ouvre sur une superbe page de présentation qui s'accompagne d'une voix digitalisée du meilleur effet. Steve Bak et Pete Lyon sont au générique alors ce n'est pas étonnant, car on a vraiment affaire à une fine équipe. Et puis il y a beaucoup d'humour dans ce programme. Quant à la bande sonore, c'est une des meilleure que j'aie entendue. Alain Huyghues-Lacour

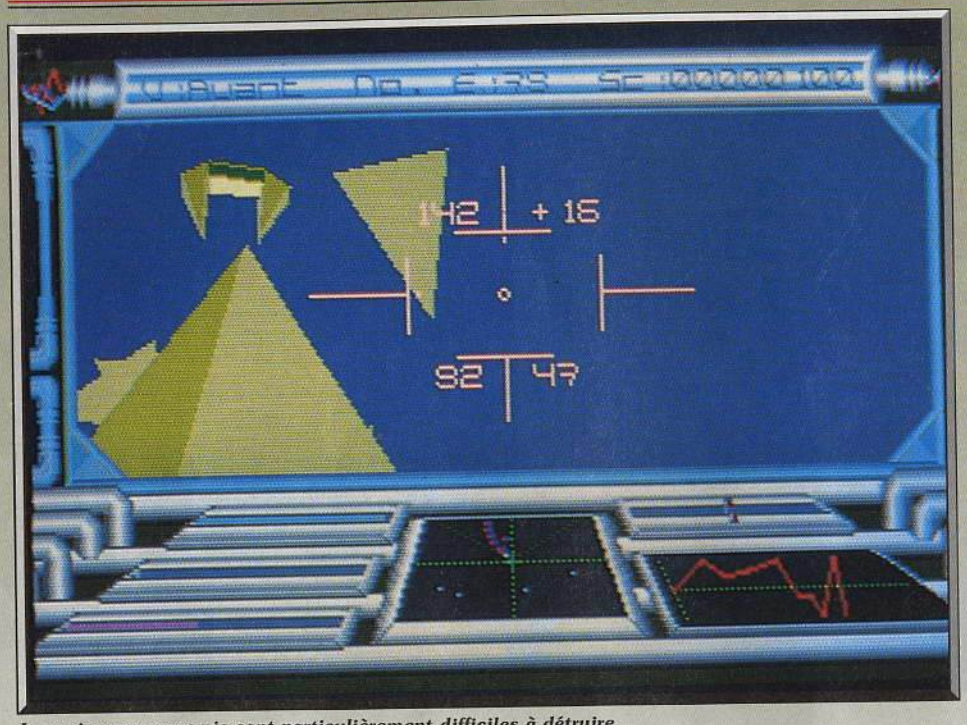
Original, sanglant, comique mais peut-être lassant à long terme. En tout cas, des graphismes somptueux pour *Fright Night* et surtout une bande son à réveiller un mort ! Olivier Hautefeuille

Aiguisez votre dentier, slurp !

Petite vierge effarouchée, savoureux repas !



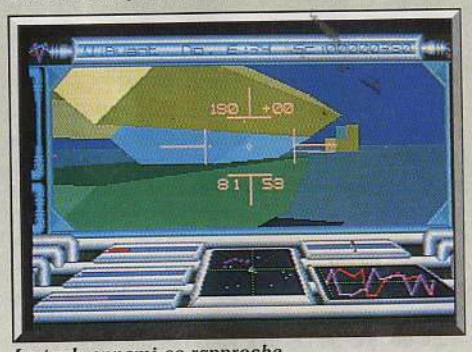
Vous sautez sur votre déjeuner !



Les vaisseaux ennemis sont particulièrement difficiles à détruire.

Evitez de rester à découvert !

Les caméras fournissent d'utiles informations.



Le tank ennemi se rapproche.

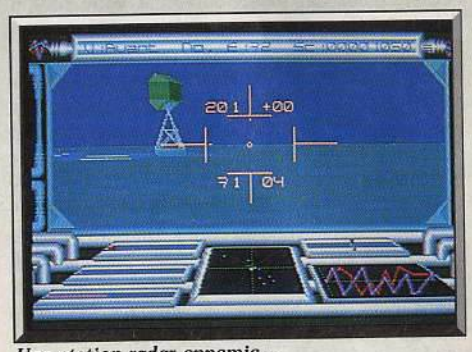
Voyager

ATARI ST

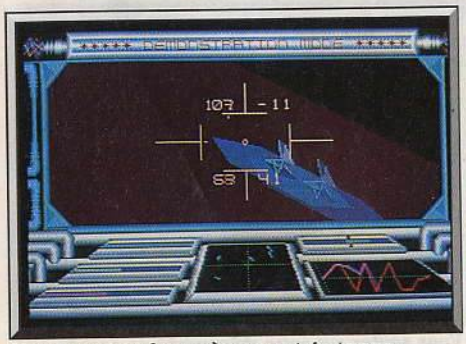
Défenseur de l'espèce humaine menacée, vous devez affronter d'horribles envahisseurs qui, venus d'une lointaine galaxie, se sont établis sur les lunes de Saturne. Le point fort de ce grand jeu d'action et de stratégie, réalisé en 3D surfaces pleines, réside dans l'atmosphère qui y règne tout du long.

Disquette Ocean. Programmation : Dan Gallagher ; conception : Mike Crowley et Dan Gallagher ; musique : John Dunn.

Les forces d'invasion Roxiz sont arrivées dans notre galaxie. Les envahisseurs se sont installés sur les dix lunes de Saturne, afin de mettre au point les armes extraordinaires qui leur permettront de conquérir notre planète. Il faut absolument les détruire au plus vite et, encore une fois, c'est à vous que revient la lourde tâche de sauver la Terre. Que voulez-vous, c'est comme ça quand on est le meilleur. Un vaisseau de transport vous dépose sur la surface de la première lune, vous êtes aux commandes d'un tank et c'est à vous de jouer.



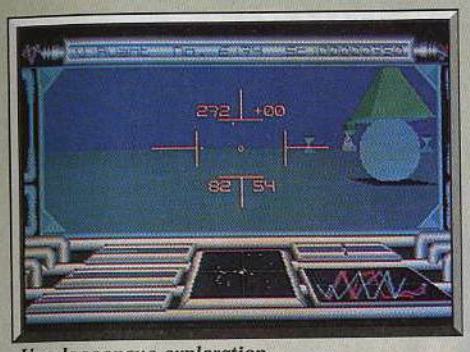
Une station radar ennemie...



L'engin peut voler après un certain temps.

Sur l'écran, vous voyez le paysage en 3D ainsi que les nombreuses informations que vous fournit votre ordinateur de bord. Vous entendez quelques explosions, c'est l'ennemi qui vous tire dessus. Jetez un rapide coup d'œil sur l'écran radar pour repérer la position des tanks ennemis, faites pivoter votre engin, puis visez votre cible et détruisez votre premier adversaire. Ce n'était pas trop difficile, mais ne criez pas victoire trop tôt car il vous en reste encore soixante-dix-neuf à abattre avant d'en avoir fini avec cette lune et de passer à la suivante. En effet le nombre d'engins qu'il vous reste à détruire est indiqué en haut de l'écran et chaque lune est défendue par quatre-vingts appareils ennemis. Une fois que vous les aurez tous abattus, vous devrez suivre les indications qui apparaissent sur l'écran pour vous rendre, au plus vite, vers le passage qui mène à la lune suivante avant la destruction de celle que vous venez de nettoyer. Mais au cours de votre progression, vous pouvez ramasser toutes sortes d'équipements fort utiles : bombes atomiques, leurres qui détournent les tirs ennemis ainsi que des caméras que vous pourrez lancer en éclaireur. *Voyager* est un programme qui s'inscrit dans la lignée de *Battle Zone* ou de *Backlash*. C'est donc essentiellement du shoot-them-up, mais avec un aspect simulation qui lui apporte une touche de réalisme et épargne au joueur la lassante répétitivité des jeux d'action dépourvus de scénario. Le tank se contrôle à la souris ou au joystick, mais il faut également faire l'effort de se familiariser avec différentes touches du clavier pour activer certaines fonctions. La qualité de la réalisation compte pour beaucoup dans la réussite de ce programme : le graphisme est en 3D, surfaces pleines, et l'animation est rapide. La bande sonore se limite à des bruitages, mais en revanche la disquette est fournie avec une cassette audio qui offre un excellent thème musical qui accompagne bien l'action. L'une des principales

qualités de ce programme, c'est qu'il dégage une ambiance très prenante. On s'y croirait vraiment, grâce notamment à des détails très réalistes, comme lorsque vous voyez passer devant vous l'ombre des vaisseaux ennemis qui vous survolent. Par ailleurs, on appréciera le fait que toutes les instructions présentes sur l'écran soient en français, car il est bien rare que les éditeurs anglais se donnent cette peine. *Voyager* est un programme séduisant qui se situe précisément entre un shoot-them-up tout simple,



Une loooongue exploration.

comme *Backlash*, et un jeu de stratégie, comme *Starglider II*. Vous passerez de longues heures devant votre moniteur à combattre les Roxiz. (Notice en français). Alain Huyghues-Lacour

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

Avis

Voyager vous entraîne dans le monde du 3D sur-

Touché !

faces pleines. Les ennemis sont variés et plus ou moins difficiles à abattre (les avions en particulier sont une véritable plaie !). L'acquisition d'armement complémentaire en cours d'exploration enrichit le jeu. L'animation est d'un bon niveau mais il est dommage que les ciels soient si uniformes.

Jacques Harbonn

On vous le disait bien qu'Alain n'était pas incurable, puisque bien que *Voyager* laisse une large place à l'action, il demande une certaine dose de stratégie. Ces graphismes 3D surfaces pleines en font un magnifique hybride de *Starglider II* et de *Battle Zone*. Un soft de qualité. Eric Caberia

Un rajeunissement bienvenu qui ajoute l'agrément à la difficulté.

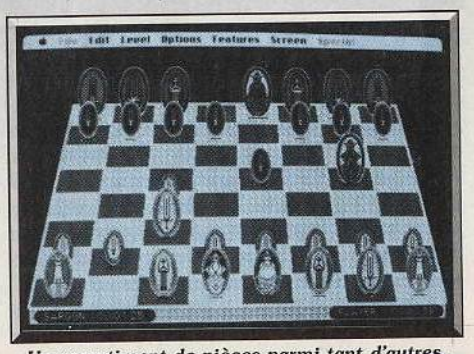
Sargon IV

MACINTOSH

De nouvelles options pour le jeu, la présentation ou la difficulté, replacent Sargon *au premier rang des jeux d'échecs sur ordinateur.*

Spinnaker Software. Auteurs : Don et Kate Spracklen.

Sargon III est longtemps resté LA référence en matière de jeu d'échecs sur ordinateur. Un logiciel si puissant que je le soupçonne de ne pas avoir été programmé pour perdre (il s'est « planté » les rares fois où j'étais sur le point de gagner). Mais, rançon de son âge, le soft n'offrait pas une présentation des plus conviviales et il s'est vu concurrencé par des logiciels plus attrayants. C'est pour lutter contre ces *Psion Chess* et autres *Chessmaster 2000* que Don et Kate Spracklen se sont décidés à lancer *Sargon IV*. Après une page de présentation (hideuse), la principale innovation de cette nouvelle mouture saute aux yeux. L'échiquier est désormais représenté en 3D, avec des pièces au look très original. Le gra-



Un assortiment de pièces parmi tant d'autres.

phisme est bon, même s'il n'atteint pas la qualité de celui des plus beaux jeux d'échecs sur *Macintosh*. Un lifting qui, de toute façon, ne fait pas de mal et change de la représentation démodée de la version précédente. Autre concession à la « superficialité » : un éditeur permet de créer vos propres pièces à partir d'outils adaptés de ceux de *Mac Paint*. A vous les rois remplacés par des *Pac Man* si le cœur vous en dit ! Autre atout pour le novice : *Sargon* n'oublie pas de s'adapter à lui. La bibliothèque d'ouverture de la machine peut être « oubliée », le temps de réflexion modulé à volonté (de 5 secondes à... l'infini), le tout renforcé par la possibilité de choisir une option débutant, ce qui handicape encore plus le programme. Et si malgré tout cela, vous perdez, il vous reste toujours la possibilité de changer de camp *in extremis*. Mais que les « puristes » se rassurent : une vision 2D, plus traditionnelle est également offerte et, surtout, *Sargon* n'a rien perdu de son exceptionnel niveau de jeu. Avec sa bibliothèque d'ouverture de plus de soixante mille coups, il risque de leur donner bien du fil à retordre. Les joueurs qui souhaitent étudier leurs parties pourront toujours tirer la liste des coups sur imprimante. *Sargon IV* permet, en outre, de visionner cent sept des plus grandes parties mondiales et propose divers problèmes d'ouverture, tactiques ou stratégiques. Le tout bien sûr avec l'ergonomie que procure l'usage de la souris et des menus déroulants. Bref, un soft dont il est difficile de se lasser. Avec cette nouvelle version, *Sargon* semble bien parti pour retrouver sa place de leader incontesté des jeux d'échecs sur ordinateur.

Un seul regret (mineur) : la centaine de Ko restant sur la disquette aurait pu être utilisée pour améliorer davantage la qualité du graphisme. (Nécessite un lecteur double face). Olivier Scamps

Type	*jeu d'échecs*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	–
Prix	*E*

Highway Patrol

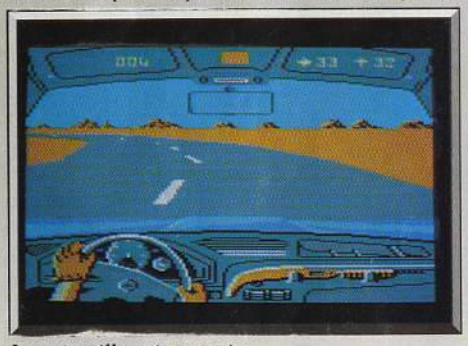
AMSTRAD CPC 6128

Le hurlement de la sirène déchire l'air sec du désert de l'Arizona. Les pneus crissent, le macadam vibre au loin sous le soleil. La radio nasille : « Le véhicule suspect est juste devant vous ! » Vous enfoncez l'accélérateur...

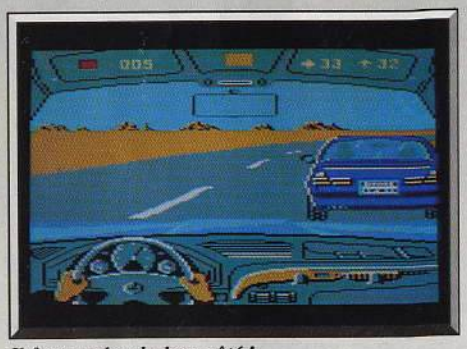
Microïds. Programmation : C. Bertrand ; graphismes : A. Murru.

Les classiques jeux de course de voitures laissent peu à peu leur place à des logiciels plus sophistiqués, faisant davantage appel à la stratégie, au sens de l'orientation. Cette impulsion s'est ouvertement manifestée pour la première fois avec *Crazy Cars II* de Titus. La tendance à créer des jeux de course « intelligents » semble se confirmer avec la dernière production de Microïds. Le scénario du logiciel est simple mais très séduisant. Vous tenez le rôle d'un fonctionnaire de la patrouille des autoroutes (un flic) qui est chargé d'assurer la sécurité sur un vaste territoire. Des bandes de voyous s'amusent, en effet, à attaquer des stations-service, puis à s'enfuir en voiture. Sitôt qu'un « braquage » a été commis, votre Q.G. vous avertit par l'intermédiaire de votre radio de bord. Vous vous mettez aussitôt à la poursuite des malfrats. C'est votre première mission, il vous faut prouver votre efficacité à vos supérieurs. Contrairement aux flics de la célèbre série télévisé *Starsky et Hutch*, vous êtes tenu de respecter un certain nombre de contraintes, en particulier celle du code de police. Pas question, en effet, de « griller » une priorité sous prétexte que vous êtes sur le point de neutraliser les contrevenants. Encore moins d'emboutir un innocent véhicule de tourisme, afin de lui faire dégager la voie. Là où les choses se corsent, c'est qu'il ne vous est pas non plus permis de procéder aux arrestations sans respecter une certaine procédure (vos supérieurs craignent les « bavures »). Les rapides de la gâchette devront s'abstenir de tirer sur le véhicule des gangsters, si ces derniers n'ont pas tiré les premiers (légitime défense oblige).

Même un policier de la route a droit à quelques instants de repos...



La patrouille est en route.



Il faut rouler du bon côté !

Une poursuite est en cours.

Outre le self-control qui vous est réclamé, il vous faudra une bonne dose d'adresse, puisque si les gangsters vous tirent dessus, vous devrez simultanément maintenir le cap de votre véhicule, tout en zigzaguant afin d'éviter les tirs dont vous faites l'objet. Autre cas de figure, si les gangsters ne vous tirent pas dessus, vous devrez les dépasser puis arrêter leur course en leur faisant une queue de poisson. Pour retrouver le véhicule suspect, vous disposez d'un certain nombre d'indications fournies par votre Q.G., en particulier la couleur de la voiture recherchée (affichée en haut du rétroviseur) et sa position courante sur le territoire. Pour que vous puissiez vous y retrouver, les concepteurs du logiciel ont eu la bonne idée de fournir le programme avec une carte du réseau routier et des stations-service. Chose nécessaire compte tenu que la zone en question est composée de 38 × 38 secteurs. Chaque secteur peut être localisé par ses coordonnées en abscisses et en ordonnées. Votre radar de bord vous affiche constamment les coordonnées des bandits et les vôtres par simple pression d'une touche ainsi que votre direction de déplacement. Les graphismes de ce logiciel sont particulièrement soignés, riches en couleurs et permettent d'identifier rapidement chaque détails. Mais ce sont surtout les animations qui attirent l'attention. Comment, en effet, ne pas frémir

Vous pouvez couper à travers le désert.

Une affaire qui se termine mal !

d'admiration devant le défilement fluide de la route (sur *CPC*, 8 bits). L'animation est si souple que la sensation de conduite est réelle (facilitée par une boîte de vitesse automatique, il est vrai). Le déplacement des autres véhicules est bien rendu. A noter, un certain souci du détail qui a amené les auteurs à vous faire conduire d'une main quand vous vous apprêtez à tirer. Les bruitages sont, eux aussi, de qualité : on s'y croirait presque lors du déclenchement de la sirène. Ce programme, comme nous l'avons déjà dit précédemment, nécessite un sérieux sens de l'orientation ; aussi durant votre mission, n'hésitez pas à vous arrêter sur le bord de la route pour consulter votre carte. Vivement sa sortie sur les machines 16 bits. (Disquette Microïds).

Eric Caberia

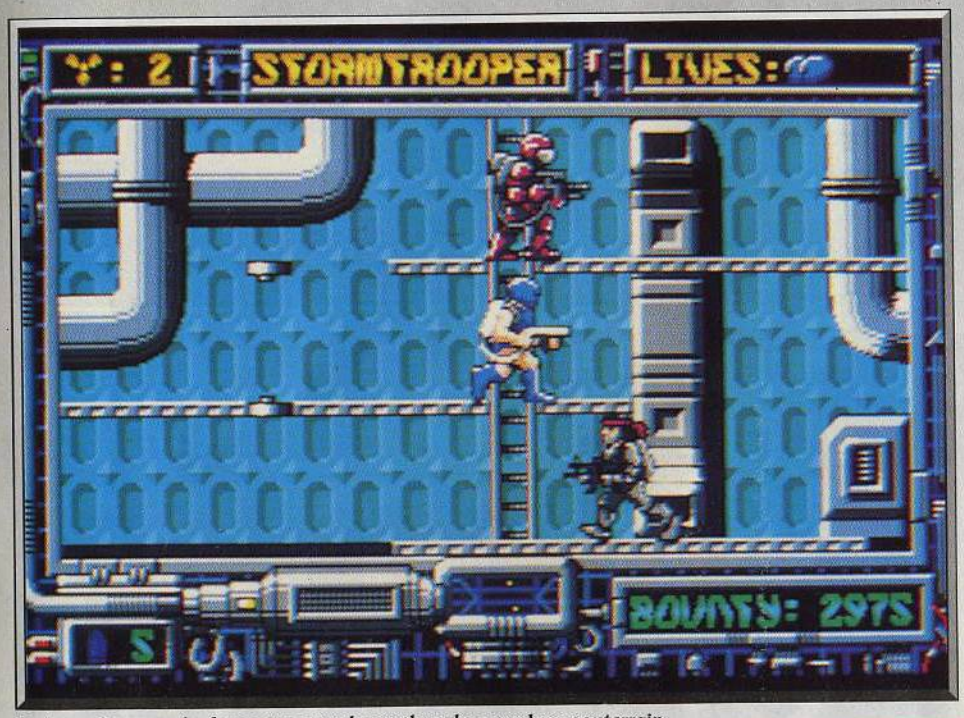
Type	*action/stratégie*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*B*

Stormtrooper

ATARI ST

Une planète bardée de défenseurs abrite un savant qui a trahi. Vétéran du célèbre corps des Stormtroopers, vous êtes chargé de l'éliminer. Mais il faut d'abord le retrouver et les défenses sont difficiles à percer ! Précision et bons réflexes exigés ! Un jeu d'action très complet, avec des éléments de stratégie.

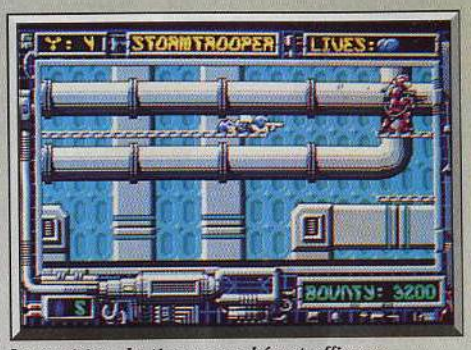
Creation.



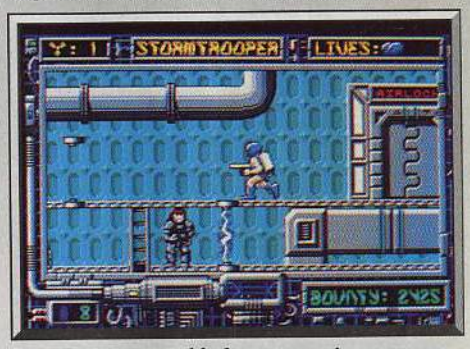
Le tueur à gages s'enfonce avec prudence dans le complexe souterrain.

Des mercenaires se sont emparés d'un complexe d'extraction situé sur une lointaine planète et l'un des plus grands géophysiciens s'est joint à eux. Cette désertion peut se révéler très dangereuse et la seule solution à ce problème est l'élimination physique du traître. Vous tenez le rôle d'un vétéran du célèbre corps des Stormtroopers à qui échoit cette lourde tâche. On vous dépose sur cette planète et il ne vous reste plus qu'à vous frayer un chemin à travers les seize secteurs du complexe afin de parvenir jusqu'au savant pour l'abattre.

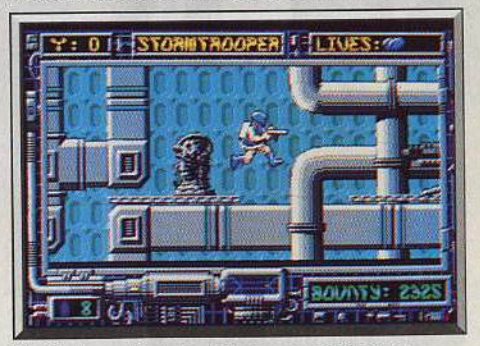
Le doigt sur la gâchette, vous avancez à la surface de la planète en gardant un œil sur l'écran radar qui vous informe de la présence de mercenaires ou de robots. Vous devez franchir les premières défenses ennemies pour parvenir jusqu'à l'ascenseur qui mène au complexe souterrain. Vous êtes équipé d'une arme très sophistiquée sur laquelle il est possible d'adapter différents types de munitions. Au début de la mission, vous ne disposez que des munitions de base, en quantité illimitée, mais au cours de votre progression vous en découvrirez d'autres qui sont bien plus puissantes. Mais attention, elles sont rares et vous devrez les utiliser à bon escient. Il faut passer d'un type de munitions à un autre en fonction des adversaires que vous rencontrez. Ainsi, vos munitions de base sont efficaces contre les mercenaires, mais vous devez en utiliser d'autres, plus puissantes, pour percer le blindage des robots. Des barrières d'énergie vous barrent le chemin et vous devez détruire les générateurs qui les alimentent, mais ceux-ci ne se trouvent pas nécessairement à proximité. Bien que de conception assez classique, *Stormtrooper* est un programme très étudié. En effet, il faut posséder de nombreuses qualités différentes pour progresser : de bons réflexes pour abattre les défenseurs, de la précision pour franchir des gouffres, de la stratégie pour découvrir les générateurs qui correspondent à chaque barrière énergétique, ainsi qu'une excellente mémoire afin de mémoriser l'itinéraire idéal et l'emplacement des défenseurs contre lesquels il faut utiliser un type précis de munitions. C'est cette diversité qui rend ce jeu passionnant. Il est difficile, mais avec de la ténacité, on parvient à aller un peu plus loin à chaque nouvelle partie. Cela exige une concentration de chaque instant car le moindre relâchement se révèle fatal. Ce premier logiciel d'un nouvel éditeur anglais bénéficie d'une réalisation soignée : un bon graphisme et une animation précise. Le thème musical qui accompagne l'action est plaisant, bien qu'il



La position du tireur couché est efficace.



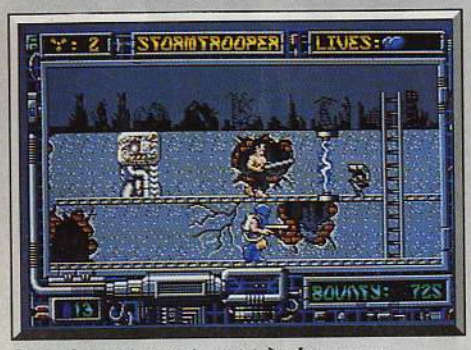
Evitez le plus possible les mercenaires.



L'exécuteur vient de détruire un générateur.

soit quelque peu lassant à la longue. Un mode d'entraînement vous permet de recommencer une nouvelle partie à partir du dernier niveau que vous avez atteint. Mais attention, il ne s'agit pas d'une option continue car lorsque vous terminez ce niveau vous ne passez pas au suivant. Cela vous permet uniquement de découvrir la marche à suivre pour traverser un secteur, après quoi vous devez reprendre le jeu depuis le début, en profitant de l'expérience ainsi acquise. *Stormtrooper* est un programme qui semble assez classique au premier abord, mais qui se révèle passionnant à l'usage. (Notice en français). Alain Huyghues-Lacour

Devant l'ascenseur qui mène au souterrain.



Les robots sont vraiment très dangereux.

Type	*action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Avis

Stormtrooper est ce que l'on appelle un shoot-them-up « intelligent ». Les mouvements sont précis et pas trop rapides, ce qui permet de réfléchir à ce que l'on fait. Le mode d'entraînement est pratique et la stratégie des parcours passionnante. Ajoutez à cela de bonnes digits son... A voir ! Olivier Hautefeuille

Cet excellent shoot-them-up mêle habilement adresse, stratégie et timing précis. Le mode d'entraînement apporte un « plus » de taille aux nouveaux joueurs. Les graphismes sont variés et bien faits mais la mise en couleur de *Stormtrooper* un peu indigente. Jacques Harbonn

A défaut d'innover, *Stormtrooper* fait très bien dans le genre shoot-them-up. Les graphismes sont beaux, mais c'est surtout les animations qui sont remarquables par leur fluidité A noter, l'exceptionnelle qualité du scrolling horizontal différentiel lors des scènes en extérieur. Eric Caberia

Un bon scrolling différentiel !

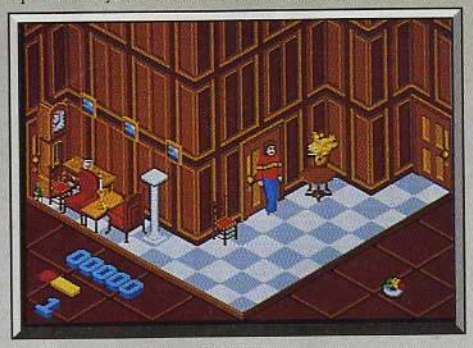
Raffles

ATARI ST

Meilleur voleur de la région, vous êtes aussi un athlète. Une veuve vous engage pour retrouver le magot que son mari a dissimulé dans une maison. Dur labeur que de récupérer tous les bijoux fort bien protégés ! Hybride aventure et action, Raffles *est un casse-tête qui mêle habileté et intuition.*

The Edge.

Où finit l'action, où commence l'aventure ? Ces questions risquent de se poser de plus en plus souvent (nous les posons depuis longtemps). Le mélange des genres est, en effet, la conséquence logique de l'augmentation en puissance des machines et de l'amélioration des techniques de programmation. Le « 3D vu de côté » est l'un des procédés utilisés par les programmeurs pour améliorer la cohérence et surtout le réalisme de leur produit. Avec *Raffles*, vous êtes projeté dans l'ambiance un peu délirante d'une charmante maison anglaise. Celle de Mme Crutcher, dont le mari vient de décéder sans lui indiquer les multiples endroits où il a dissimulé ses objets de valeur. M. Crutcher, dont l'ascendance écossaise ne laisse aucun doute, ne faisait pas confiance aux coffres-forts des banques (un hold-up de nos jours est si vite arrivé), aussi a-t-il dissi-


La demeure est spacieuse.

Chaque objet peut être déplacé.

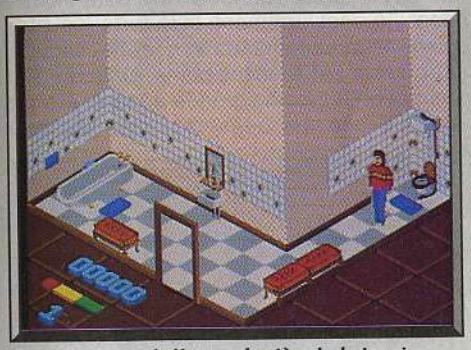
Perspective saisissante pour une mission surprenante.

mulé l'essentiel de sa fortune (seize joyaux de très grande valeur) dans les mille et un recoins de sa vaste demeure. Dans son incommensurable pingrerie, il estima nécessaire de garder la jouissance de ses biens au-delà même de la mort, aussi ne dit-il rien à sa femme. Celle-ci, depuis le décès de son mari, fait des dépenses inconsidérées (coiffure, vêtements, sorties nocturnes), si bien qu'il devient indispensable de retrouver le « magot » du vieil avare. Pour cette tâche, elle fait appel à vous, le meilleur voleur de la contrée. Vous n'aurez pas assez de vos dons de « chapardeur » pour déjouer les pièges et autres difficultés, laissés là par le diabolique M. Crutcher. Ce dernier, généticien de formation, s'est livré à d'extravagantes manipulations sur les canaris de sa femme et sur les nombreuses souris de l'habitation. Ces animaux sont désormais agressifs (et surtout énormes) et se jettent sur tous les intrus (dont vous êtes). Outre ces considérations zoologiques, il faut savoir que les caches et passages secrets que renferme la maison ne sont pas là pour vous faciliter la tâche, car pour vous le temps est précieux, vos forces ne cessant de décroître d'elles-mêmes ou au contact des charmants « animaux de compagnie » qui rôdent un peu partout. Votre activité de prospection est facilitée (ou compliquée) par le fait que vous pouvez déplacer l'essentiel des objets et meubles présents à l'écran. Trouver une utilité à des objets qui semblent apparemment n'en avoir aucune constitue pour le joueur une véritable gymnastique intellectuelle. Pour corser la difficulté, il faut savoir que vous ne pouvez transporter qu'un objet à la fois, ce qui dans certaines situations nécessite un nombre considérable d'aller-retour. Ainsi à chaque pierre retrouvée, vous devez faire le long parcours qui vous emmènera dans la chambre de Mme Crutcher afin de lui remettre le précieux objet. Vous remarquerez à cette occasion son impatience (elle tape du pied ou bâille). Vos états de service (de voleur) ont développé chez vous d'authentiques qualités d'athlète qui vous servent à bondir pour éviter certaines attaques ou atteindre des objets hors de portée. La relative difficulté du jeu et l'immensité de la maison ont amené les auteurs du programme à y inclure une option de sauvegarde qui s'avère vite indispensable. D'un point de vue technique, on peut apprécier que le programme rende compte du poids des objets que vous déplacez (les plus lourds bougent très lentement). Dans le même registre, force est de constater que les graphismes sont excellents et permettent une identification rapide des différents objets utilisables. Les pièces de la maison et leur mobilier sont rendus avec un grand souci de détail. Les animations sont correctes quoique trop déterministes en ce qui concerne les déplacements des animaux mutants. Les bruitages auraient gagné à être plus travaillés. Un bon programme casse-tête.

Eric Caberia

Type	*action/aventure*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*C*

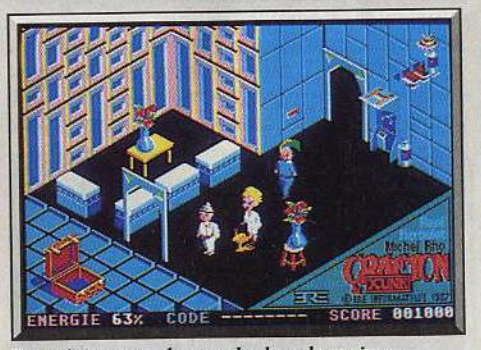
D'étranges animaux vous font obstacle.



Scintillement révélateur derrière la baignoire.

Un diamant caché dans la cheminée.

Comparatif Raffles/Crafton et Xunk



Il y a beaucoup de monde dans la maison.

Raffles est l'héritier direct du chef-d'œuvre de Rémy Herbulot, *Crafton et Xunk*. Néanmoins le logiciel de The Edge apporte de nombreuses améliorations au genre : le réalisme du scénario, les graphismes à la mesure du *ST* (alors que ceux de *Crafton* étaient grossiers), et surtout la possibilité de tirer vers soi les objets (dans *Crafton* on ne pouvait que les pousser), ce qui permet des combinaisons d'actions quasi infinies.

E.C.

Avis

Ce logiciel devrait séduire tous les mordus d'aventure/action qui ont apprécié *Crafton and Xunk*. Les décors sont très riches, l'animation de bonne qualité et l'intrigue assez ardue. Quelques bruitages digitalisés de qualité complètent l'ambiance. La possibilité de tirer les objets à soi enrichit *Raffles* d'une manière considérable.

Jacques Harbonn

Je déteste ce type de jeu/arcade/aventure qui n'exige aucune habileté. Tout ce passe au niveau de la recherche des objets et de leur utilisation, ce que je trouve particulièrement ennuyeux. *Raffles* est bien réalisé mais il ne séduira que les inconditionnels du genre.

Alain Huyghues-Lacour

Raffles, c'est *Inside Outing* (SOS Aventure, *Tilt* n° 51) sur *ST*. Le principe de ce jeu est performant et original. On peut en plus tirer les objets dans cette version, ce qui amène une stratégie plus puissante. Un soft très spécial qui ne séduira vraiment que les passionnés du genre.

Olivier Hautefeuille

Version Amiga

La version *Amiga* de *Raffles* est en tout point semblable à celle du *ST* du point de vue du graphisme et des animations. En revanche, les bruitages sur l'*Amiga* sont beaucoup plus riches et variés. (Disquette The Edge).

Eric Caberia

Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Version CPC

Les moindres performances de la machine se font sentir puisque les graphismes de *Raffles* perdent beaucoup de leur définition et de leurs détails. Néanmoins, les animations et les bruitages restent d'un niveau honorable compte tenu de la machine (8 bits). (Cassette Raffles).

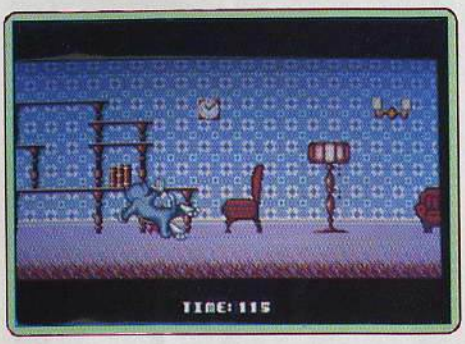
Eric Caberia

Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*

Amiga : bruitages améliorés.

CPC : graphismes plus simples.

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.



Tom & Jerry

Amiga, disquette Magic Bytes

Après la *Panthère Rose*, Magic Bytes nous offre un nouveau programme inspiré par les stars du dessin animé. Tom est toujours à la poursuite de Jerry, mais cette fois, c'est vous qui devez le tirer d'affaire et cela ne sera pas aussi facile qu'au cinéma. Vous devez ramasser tous les morceaux de fromage en évitant ce benêt de Tom. Vous pouvez vous en débarrasser momentanément en lui lançant divers objets ou en allumant la télé pour distraire son attention. Une fois qu'il ne reste plus de fromage, vous allez dans une autre pièce en passant par un trou de souris. Vous courez alors dans un passage représenté en 3D en esquivant toutes sortes de pièges. Un jeu amusant avec de bons graphismes et une bande sonore dans l'esprit du dessin animé.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

Battletech

Amiga, disquette Infocom

Battletech met en place une mission à mi-chemin entre l'aventure et l'action. Votre personnage prend naissance dans une école de combat futuriste. Il va dès lors se déplacer de bâtiments en bâtiments (vue aérienne, sprites « schématiques » type jeu de rôle), acheter des armes mais surtout passer toutes les épreuves du centre d'étude de pilotage de robot, les Mech, pour finalement mener de véritables missions de combat. L'évolution de vos capacités rappelle la logique du jeu de rôle. La gestion de l'argent, le choix et la connaissance des armes s'apparentent à l'aventure ou au wargame. Les missions font enfin appel à l'action et à la logique (déplacement de votre robot en vue aérienne sur un paysage accidenté, combats, etc.). En bref, un multiépreuve convaincant dans la continuité et la richesse de son jeu mais qui désintéressera les acharnés d'action ou de stratégie pures. Original en tout cas.

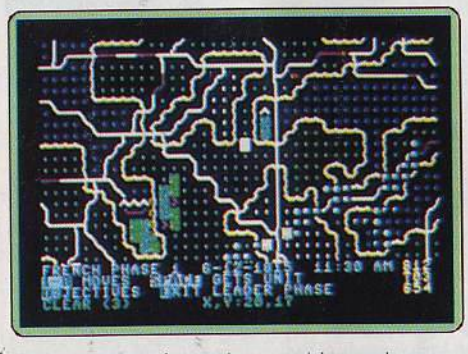
Olivier Hautefeuille

Type	*aventure et action*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	*B*

Battle of Napoleon

C 64, disquette SSI

Plus classique que ce wargame sur carte, difficile ! Mais pour les passionnés du genre, le travail fourni par les concepteurs du soft est gage de succès. *Battle of Napoleon* offre une richesse incroyable au niveau des conditions de jeu. Les quatre scénarios prédéfinis peuvent déjà être modifiés mais il est, de plus, possible de générer ses propres parties, et ce sous tous les aspects de la simulation. Un seul reproche : à quand la traduction des programmes, ou du moins des notices, en français ? Le soft est déjà complexe par lui-même mais la notice n'attirera certes pas les novices du genre. Comme souvent, un wargame de grande qualité mais réservé aux plus purs stratèges. Le graphisme des cartes est enfin très clair sur *C 64*.



Olivier Hautefeuille

Type	*wargame sur carte entièrement redéfinissable*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitage	–
Prix	*B*

R-Type

Amiga, disquette Activision

R-Type est magnifique sur *Amiga*, c'est de loin la meilleure version sur micro. Et puis elle a une histoire : il y a quelques mois, Rainbow Arts publiait un magnifique shoot-them-up nommé *Katakis* sur *Amiga*. Activision s'est alors mis en colère, menaçant l'éditeur allemand de procès pour plagiat de *R-Type*. Il faut bien reconnaître que cela était assez justifié et on comprend d'autant mieux cette réaction que *Katakis* était nettement mieux réalisé que la version officielle sur *ST*. Pris sur le fait en train de copier sur ses collègues (d'autant plus que Nintendo faisait de même pour cause de lèse-*Mario Bros*), l'éditeur allemand retire *Katakis* de la vente. Depuis *Katakis* remanié, mais toujours aussi superbe, est sorti sous le nom de *Denaris* et la version *Amiga* de *R-Type* a été publiée : surprise ! Elle a été réalisée par Rainbow Arts pour Activision. Ils sont vraiment très forts les programmeurs allemands car cette version surclasse, sur tous les plans, celle du *ST* : animation, scrolling, bande sonore, etc. Et surtout, elle est beaucoup plus jouable.

Voilà une querelle qui se termine bien et comme dans toutes les belles histoires, on peut espérer que, même s'ils ne se marient pas, ces deux éditeurs auront beaucoup d'enfants. Surtout s'ils sont aussi beaux que celui-ci. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	*C*

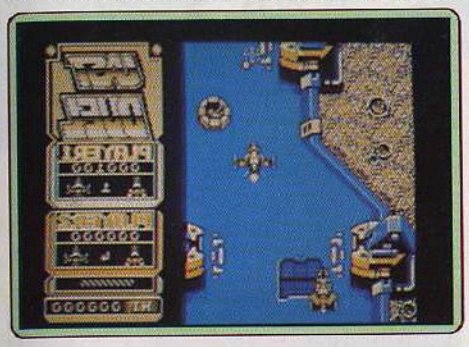
★ Last Duel

CPC, disquette Capcom

Une bonne conversion du jeu d'arcade de Capcom qui présente la particularité de pouvoir se jouer à deux simultanément. Un des joueurs dirige une voiture sur une route sinueuse tandis que l'autre la survole dans un vaisseau spatial. Lorsque vous accélérez ou que vous ralentissez, cela agit sur

Le signe ★ indique que ce logiciel a été testé sur une autre version dans la rubrique *Hit* d'un précédent numéro.

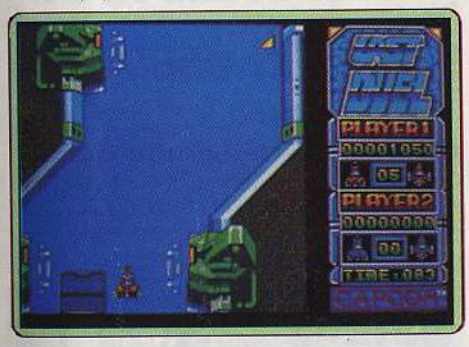
la vitesse du scrolling et donc sur le niveau de difficulté. Les graphismes sont agréables et les commandes sont précises. Seul défaut : le scrolling est saccadé. En dépit de ce défaut, *Last Duel* reste un shoot-them-up original et efficace. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour



Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

Version Amiga

La version *Amiga* de *Last Duel* est proche de celle du *ST*, mais les couleurs sont plus agréables et surtout le déplacement latéral de l'image est moins brutal. Un shoot-them-up passionnant. A. H.-L.

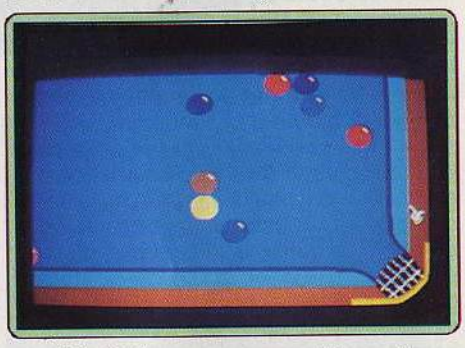


Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

Steve Davis World Snooker

Amiga, disquette CDS

Cet excellent billard est particulièrement riche. Il ne propose pas moins de six variantes, depuis le billard français classique jusqu'au billard américain, en passant par des variantes comme le « snooker ». Le niveau de jeu du programme est réglable. Les options d'apprentissage sont bien pensées. Ainsi vous pourrez revoir votre coup au ralenti, visualiser les rebonds probables de votre boule pour ajuster le tir, rejouer un coup autant de fois que vous voudrez ou placer les boules pour tenter un effet particulier. Vous disposez même d'un zoom bien utile quand de nombreuses boules se trouvent à proximité d'une poche. Le graphisme en 2D n'est que moyen et les boules glissent au lieu de rouler. Par contre, les effets sont bien rendus. Bruitages et commentaires digitalisés accompagnent la partie. Jacques Harbonn

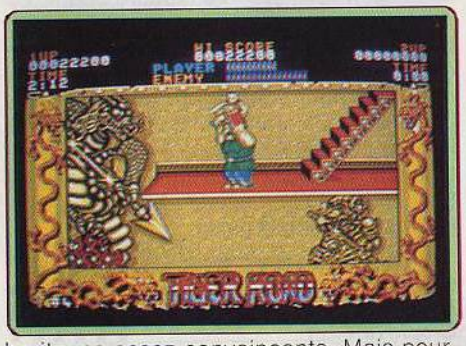


Type	*billard*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

Tiger Road

Atari ST, disquette Capcom

Armé de votre hache et de votre courage, vous devrez affronter une série d'ennemis malveillants pour tenter de délivrer des enfants kidnappés. Au passage, vous pouvez récupérer différents objets ou armes pour mieux combattre. Les tableaux sont très variés, tant pour les décors que pour les ennemis à combattre. La difficulté est bien dosée, le jeu commençant facilement et devenant rapidement infernal. La réalisation est tout à fait correcte. Les décors sont soignés et les attaquants bien dessinés. L'animation en revanche n'est que moyenne, compte tenu des performances de la machine. En ce qui concerne l'accompagnement sonore, le programme propose au choix une agréable musique ou des bruitages assez convaincants. Mais pourquoi diable n'avoir pas réuni les deux ? Un agréable « beat-them-up » cependant. Jacques Harbonn

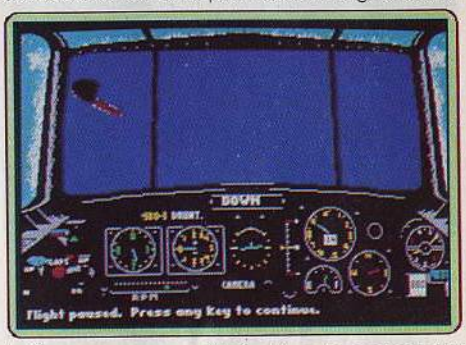


Type	*action*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Battlehawks 1942

PC CGA, EGA, VGA, disquette Lucasfilm

Peu de différence avec la version *ST*, cette simulation de combat aérien mise plus sur la stratégie d'attaque et l'action que sur le réalisme du pilotage. *Battlehawks* profite d'un cocktail de missions variées et réalistes. Par contre, au niveau des graphismes ou de l'animation, on a déjà vu mieux... Les graphismes sont assez grossiers mais c'est surtout l'animation, parfois souple mais bien trop saccadée lorsqu'il y a beaucoup de sprites à l'écran, qui brise la « jouabilité » du soft. Les commandes sont alors retardées, les bruitages entrecoupés... Dommage ! Un soft finalement convaincant pour son scénario mais pas assez soigné dans la forme. Alain Huyghues-Lacour

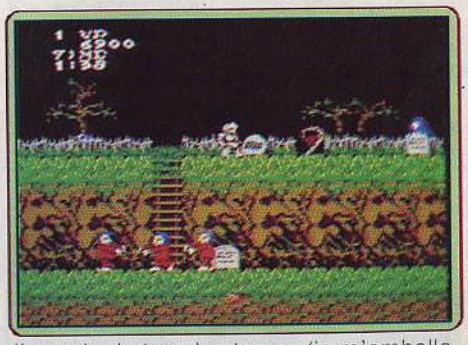


Type	*combat aérien*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	*B*

Ghosts'n Goblins

Console Nintendo, cartouche Capcom

Voici enfin la conversion sur Nintendo de *Ghosts'n Goblins*, l'un des plus grands jeux d'arcade de tous les temps (je m'emballe, mais c'est mon jeu préféré). Toutes les scènes sont magnifiques : le cimetière avec les zombis qui sortent de la terre, la traversée de la ville fantôme, etc. Cette excellente version est la seule qui reprenne les sept niveaux du programme original. Vous aurez du mal à en venir à bout, malgré la présence d'une option continue, car l'action est aussi difficile que passionnante. Il est



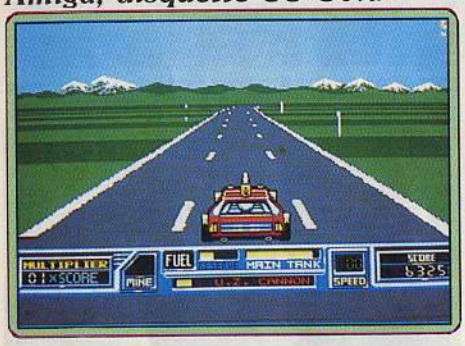
dommage que le scrolling, très saccadé, se révèle fatigant à la longue. Mais en revanche, le graphisme est réussi, l'animation rapide et les commandes très précises. Un must. (Notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

Road Blasters

Amiga, disquette US Gold

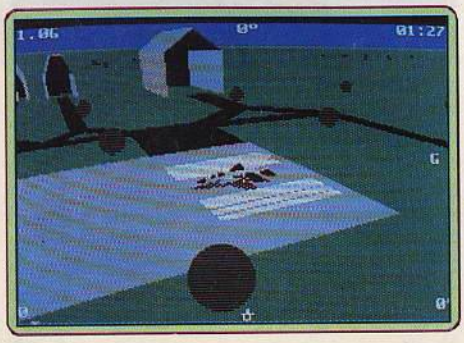


Excellente conversion sur *Amiga* de ce grand succès d'arcade qui offre un séduisant dosage entre course automobile et shoot-them-up. On se laisse tout de suite prendre au jeu, en fonçant à toute allure entre les mines, tout en tirant frénétiquement sur les autres véhicules. Mais attention à ne pas trop se laisser griser par le carnage, au point d'en oublier de ramasser du carburant, ce qui serait fatal. *Road Blasters* n'est pas un jeu particulièrement original et ce n'est pas la meilleure conversion d'arcade de l'année, mais une fois que vous commencez à y jouer, vous ne pouvez plus vous arrêter. (Notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer 2.0



PC CGA, EGA et VGA, disquette Electronic Arts

Amateurs de la souplesse et du réalisme de la première version de *Chuck Yeager's* (Tilt Parade, *Tilt* n° 46), voici de quoi plonger à nouveau dans le septième ciel de l'acrobatie aérienne ! Cette nouvelle version reprend les grandes lignes du programme original et ajoute à la simulation une cassette audio « cours de vol » (en américain), un choix plus vaste d'appareils et de missions et surtout une option VGA qui surprendra les pilotes possesseurs de cette configuration. En outre, le soft est plus puissant et plus réaliste en ce qui concerne les vues de l'avion. Excellent pour les plus purs passionnés de pilotage. Les amateurs de combat préféreront, quant à eux, *F-19* par exemple.

Olivier Hautefeuille

Type	*simulateur de vol acrobatique*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★
Prix	*C*

Barbarian II

CPC, disquette Palace

Voici enfin la version *CPC* de l'un des plus grands hits de l'année. Le barbare affronte des adversaires aussi redoutables que variés, tout au long des quatre niveaux de ce programme, et il vous faudra beaucoup d'énergie et de précision pour en venir à bout. Les combats se succèdent sans cesse, ce qui ne vous laisse pas beaucoup de temps pour vous y retrouver dans ces labyrinthes. Ce grand jeu, qui mélange habilement combat et arcade/aventure, bénéficie d'une réalisation de qualité sur *CPC* (à l'exception de la médiocre bande sonore). Un must incontournable.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*

Galaxy Force

Sega, cartouche Sega

Galaxy Force est un grand jeu d'arcade de Sega qui fait suite à *Afterburner*. Au vu des prouesses techniques de l'original, on pouvait douter qu'il soit possible de réaliser une conversion satisfaisante sur console, mais Sega ne s'en tire pas trop mal. Aux commandes d'un vaisseau, vous affrontez, dans l'espace, les escadrilles ennemies avant de vous engager dans le réseau de tunnels qui renferme la base ennemie. L'effet de 3D est assez réussi et tout va très vite. On vous indique la direction du prochain virage, mais il faut s'accrocher car les tournants sont vraiment raides et on a vite fait d'aller s'écraser contre les parois. Un programme sympathique mais trop ambitieux pour les possibilités de la console. (Notice en français)

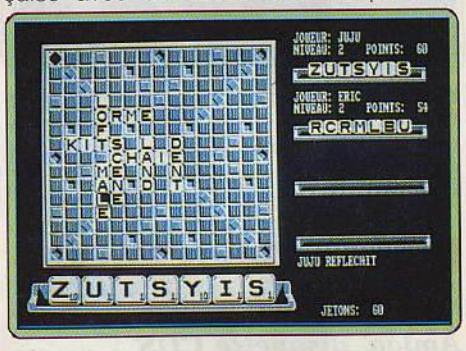
Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Micro Scrabble de Luxe

CPC, disquette Leisure Genius

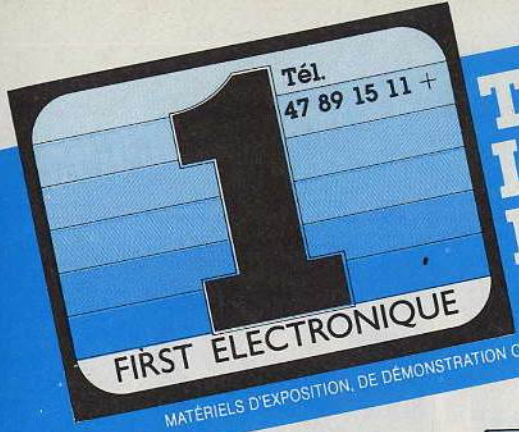
Cet excellent programme de scrabble (voir le test complet dans *Tilt* n° 58, page 47) est enfin disponible sur *CPC*. Une version française avec un vocabulaire de plus de



20 000 mots et huit niveaux de difficulté. En dépit de quelques lacunes, ce programme est un adversaire satisfaisant et on appréciera la possibilité de sauvegarder le jeu. Un must pour les inconditionnels du scrabble comme pour les débutants. (Notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type	*scrabble*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitage	–
Prix	*B*



TOUTE LA GAMME MICRO THOMSON A PRIX MALIN

MATÉRIELS D'EXPOSITION, DE DÉMONSTRATION OU DE FIN DE SÉRIE, RÉVISÉS ET VENDUS AVEC LA GARANTIE CONSTRUCTEUR D'1 AN PIÈCES ET MAIN D'ŒUVRE

THOMSON PC-M

Ordinateur complet avec carte modem et logiciel de communication KX-TE-II.
Avec moniteur monochrome
12" TTL — **4 590 F** TTC
Avec moniteur couleur
14" CGA — **5 590 F** TTC

THOMSON TO16 PC

Ordinateur complet avec 1 lecteur de disquettes/512 K Ram
Avec moniteur monochrome 12" TTL haute résolution — **PROMO 3 990 F** TTC
Avec moniteur couleur 14" CGA — **4 990 F** TTC

PC-XT AUSSI DISPONIBLE :

Avec moniteur monochrome — **5 890 F** TTC
Avec moniteur couleur — **7 190 F** TTC
PC disque dur 20 Mo
avec moniteur monochrome — **8 590 F** TTC
avec moniteur couleur — **9 890 F** TTC
avec moniteur + carte EGA — **12 290 F** TTC

IMPRIMANTES

IMPRIMANTE A IMPACTS PR90-055
40 colonnes pour TO7, TO8, TO9, MO5 et MO6.
Coup de Folie — **450 F** TTC

IMPRIMANTE PANASONIC 1081
120 cps/80 colonnes (avec cables) — **1 890 F** TTC

PANASONIC KXP 1180
imprimante 192 cps — **2 790 F** TTC

SOURIS ET JOYSTICKS

Joystick pour MO6
TO8, TO9 — **95 F** TTC
Joy Stick + interface pour TO16 — **450 F** TTC
Souris pour PC, PCM et compatibles — **365 F** TTC

THOMSON TO8-D

Unique

avec moniteur Couleur

+ 32 LOGICIELS DE JEUX

CADEAU JOYSTICK

2 990 F TTC

QUANTITÉ LIMITÉE

THOMSON MO6-R

Incroyable

Ordinateur sans moniteur
1 450 F TTC

CARTE EGA +

(650 × 480)
PRIX FOU 1 290 F TTC
(dans la limite des stocks)

DISQUE DUR POUR PC/XT/AT

Carte disque dur Western digital.
20 Mo **2 790 F** TTC
Carte disque dur 32 Mo — **3 390 F** TTC

DISQUETTES NEUTRES

5"1/4 DF DD - 96 TPI
la boîte de 10 **29 F** TTC
3'1/2 DF DD - 135 TPI
la boîte de 10 — **95 F** TTC

Câbles et accessoires

Câble CI 1436 pour séries MO5, MO6 TO8, T09 — **105 F** TTC
Câble CI 8020 pour séries MO5 TO7, T07/70 — **95 F** TTC
Connexion ordinateur Thomson vers périphérique RS 232 — **295 F** TTC

MONITEURS THOMSON

Moniteur 12" TTL vert, mode texte uniquement pour PC, PCM et compatibles — **450 F** TTC
Moniteur 12" monochrome bifréquence pour PC, PCM et compatibles — **795 F** TTC
Moniteur 14" couleur, CGA, pour PC, PCM et compatibles — **1 950 F** TTC
Moniteur couleur 14" EGA avec socle pour PC, PCM et compatibles — 3 290 F TTC
Carte interface EGA pour PC, PCM et compatibles — **1 595 F** TTC

EXTENSIONS

- Extension mémoire 64 K/T07-70 — **265 F** TTC
- Cartouche Ram Nano Réseau — **495 F** TTC
- Extension pour M05/Lecteur Quick Disk et logiciel JANE — **395 F** TTC
- Incrustation image vidéo — **295 F** TTC
- Modem 1200/75 Bds/Emulation Minitel pour TO7 — **295 F** TTC
- Rubans imprimante (indiquer le modèle) — **95 F** TTC

LECTEURS DE DISQUETTES

Lecteur 5"1/4, 360 K, pourTO16 PC et PCM — **950 F** TTC
Lecteur 3"1/2, 320 K, pour TO9 — **650 F** TTC
Lecteurs internes pour PC 5"1/4 et 3"1/2 — ☎
Lecteur 3"1/2, 640 K, pour M05-T08 MO6, TO7 et TO9 — **1 195 F** TTC
Lecteur-enregistreur de cassettes pour TO7 et TO7/70 — **395 F** TTC
Lecteur-enregistreur de cassettes pour MO5 — **295 F** TTC

FIRST ELECTRONIQUE : le spécialiste Micro Thomson.
Nous avons en stock : tous les périphériques et accessoires pour les familles MO5, MO6, TO7, TO8, TO9, TO16.
Interrogez-nous ! Expéditions France et Outre-Mer.

TI 67

DÉSIGNATION	NOMBRE	PRIX
FORFAIT PORT ET EMBALLAGE	Jusqu'à 5 k	50 F
Sauf imprimantes, Moniteurs, U.C./Port dû.	TOTAL	

Règlement : comptant joint à la commande — DATE

NOM
ADRESSE

*Sauf certains matériels.

à renvoyer rempli et signé à : FIRST ELECTRONIQUE 124, bd de Verdun 92400 Courbevoie

Nos prix peuvent être changés sans préavis et ne sont valables que pour le mois en cours.

FIRST ELECTRONIQUE est ouvert du lundi au samedi de 10 heures à 19 heures - Parking gratuit sur place
124, bd de Verdun, 92400 COURBEVOIE
Tél. 47 89 15 11 + Fax 43 33 57 20

Run the Gauntlet

C 64, cassette US Gold

Cette simulation sportive présente neuf épreuves. Certaines se déroulent sur l'eau, d'autres ont lieu à terre sur des circuits accidentés. Mais le mode de contrôle est toujours le même, que vous utilisiez un buggy, un hovercraft ou tout autre véhicule. En revanche, la course d'assaut est très différente puisque vous devez courir, sauter et grimper. A chaque nouvelle partie, trois de ces épreuves sont sélectionnées de

manière aléatoire et il faut s'accrocher pour faire mieux que les autres concurrents, contrôlés par l'ordinateur. *Run the Gauntlet* est un programme séduisant, mais on regrettera la longue période de chargement qui précède chaque course. (Notice en français). Alain Huyghues-Lacour

Type	*multiépreuve*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

Version CPC

Cette version de *Run the Gauntlet* est très proche de la précédente, mais avec des graphismes plus colorés. Hélas, il faut également recharger la K7 entre chaque épreuve. A.H.-L.

Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*

Version Amiga

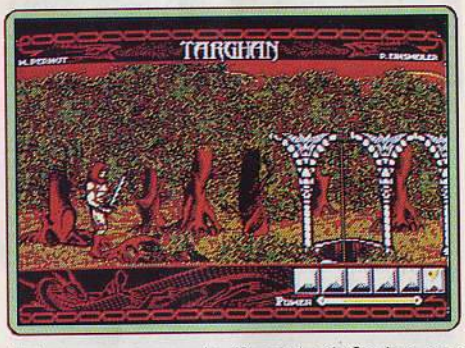
Version *Amiga* très agréable : les amateurs du genre vont s'en donner à cœur joie avec ces épreuves difficiles et variées. A.H.-L.

Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Targhan

PC CGA, EGA, Hercules et VGA, disquette Silmarils

L'adaptation *PC* de *Targhan* est très convaincante. Les décors sont précis, même en CGA, et surtout variés (superpositions de plans qui donnent le relief). Le personnage est assez grand et ses gestes bien plus réa-



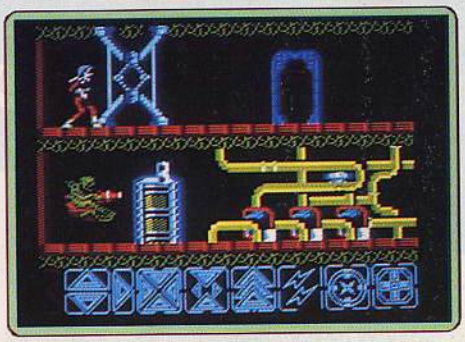
listes que ceux de *Sword of Sodan* par exemple. On retrouve ici une stratégie identique à celle de ce dernier titre. Mais le jeu est plus difficile avec *Targhan*, les coups plus nombreux et plus précis. Seul le bruitage porte, comme toujours, préjudice au combat sur *PC*. Pour le reste, *Targhan* fait preuve de qualités qui sauront séduire les amateurs de ce type de jeux. Un très bon soft d'action. Olivier Hautefeuille

Type	*action/combat*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★
Prix	*B*

Obliterator

Amstrad CPC, cassette Psygnosis

Face aux versions *ST* et *Amiga* (voir *Tilt* n° 55, page 38), l'adaptation *CPC* d'*Obliterator* tire au mieux profit des possibilités du 8 bits. Bien sûr, on ne retrouve ici ni les graphismes, ni les bruitages de la version *Amiga*, ce qui ne saurait nous surprendre. Mais toute la stratégie de la partie est conservée. L'emploi des icônes en bas



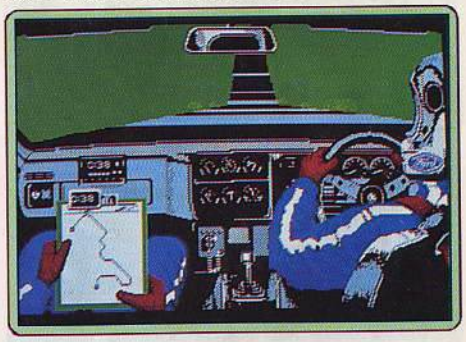
d'écran (style *Barbarian*) est vraiment judicieux. Grâce à lui, ce soft pourtant classique nous plonge dans un maniement plus réfléchi, une action plus « intelligente » que la plupart des jeux d'action/plate-forme que nous connaissons. L'évolution de la difficulté et l'obtention des armes sont bien dosées. Un seul reproche, le jeu est assez lent, du fait sans doute de sa complexité graphique. Olivier Hautefeuille

Type	*aventure/action*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*

★ Lombard Rally

PC CGA, EGA, disquette Mandarin Software

Voici enfin la version *PC* de cet excellent simulateur de conduite rallye, testé en Hits, *Tilt* n° 62, et en Rolling Softs, *Tilt* n° 63, respectivement sur *ST* et *Amiga*. Première constatation, l'animation et les graphismes sont de très bonne facture sur *PC*, et ce, même en configuration XT CGA. Il s'agit donc d'une adaptation réussie. Le défile-



ment de la piste est grisant, bien qu'étant sensiblement moins fluide que celui des versions pour ordinateurs 16 bits. Côté stratégie, la gestion financière de votre carrière (gains après les courses ou les interviews) permet de renforcer l'intérêt ludique et la continuité de la partie. Un bon soft qui a sa place dans toute ludothèque simulation *PC*. Olivier Hautefeuille

Type	*simulateur de conduite/rallye*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★
Prix	*C*

LEGEND of DJEL

© VINCENT LEVAN

O, preux Djel, sous le joug des monstres et vermines, tes philtres maléfices agonise notre royaume ! te garderont des sorts, ton courage est La puissance de ta magie terrassera notre seul espoir : va et vainc !

TOMAHAWK

Bio Challenge

Amiga, disquette Delphine Software

Les « Klipts » de cette version sont les frères jumeaux de la version *ST* testée en Hits (*Tilt* n° 65, page 60). *Bio Challenge* sur *Amiga* vous mêle à une complexe partie d'action/plate-forme très bien conçue techniquement, mais cependant un peu difficile à vaincre en début de jeu. L'animation est très souple, les mouvements du combat très originaux. Le point fort de cette adaptation réside finalement dans la musique qui accompagne chaque niveau de jeu. Des

percussions et des solos de saxo à vous couper le souffle. A voir.

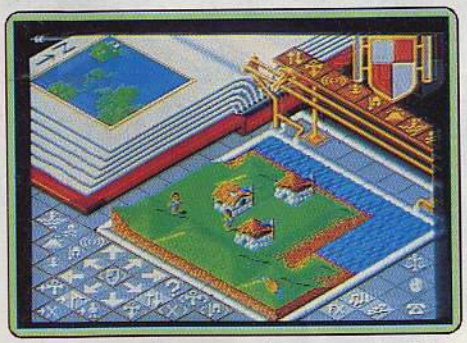
Olivier Hautefeuille

Type	action/plate-forme
Intérêt	15
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

Populous

ST, disquettes Electronic Arts

Les événements en micro-informatique sont



nombreux mais rarement marquants. Dans le domaine de l'évolution conceptuelle des jeux, il est évident que *Populous* caractérise une nouvelle étape. Vous incarnez un dieu luttant contre un de ses pairs pour la suprématie de l'univers. Vous disposez, comme moyens d'action, de vos populations respectives. Vous devez gérer le développement de votre peuple (colonisation, reproduction, Jihad) tout en ne perdant pas de vue qu'il vous faut détruire l'adversaire. Votre pouvoir divin (mana) est proportionnel à la quantité d'individus qui vénèrent votre personne. Vous pouvez, si vous disposez de suffisamment de puissance, générer des tremblements de terre, raz de marée, etc.... Ce type de simulation de micro-monde augure agréablement des évolutions possibles dans le domaine de la micro. Seul regret, la version *ST* dispose de bruitages largement inférieurs à ceux de l'*Amiga*. Superbe.

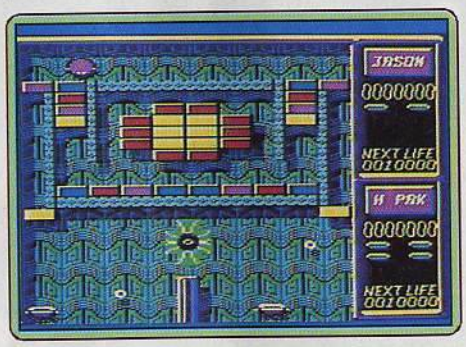
Eric Caberia

Type	simulation/stratégie
Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	C

Batty

C 64, cassette Elite

L'apparente morosité qui règne actuellement dans le monde des casse-briques risque d'être ébranlée par *Batty*. Les concepteurs du logiciel ont, en effet, réalisé un véritable « patchwork » de jeux différents. Ne vous étonnez donc pas de voir des « invaders » venir vous bombarder. L'humour est lui abondamment utilisé pour revigorer le genre (votre raquette se transforme en fusée pour changer de tableau). Les graphismes sont agréables et variés (un nom-



bre incroyable de créatures loufoques apparaissent à l'écran). Les animations et bruitages sont excellents. De quoi satisfaire les amateurs du genre et même les novices.

Eric Caberia

Type	casse-briques
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	A

Version CPC

L'humour est tout aussi présent que dans la version *C 64*. Cependant les graphismes

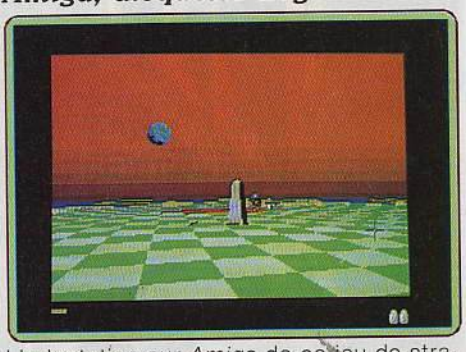
sont plus agréables, notamment grâce à la brillance des couleurs affichées. Malheureusement, les animations hésitantes et les bruitages anémiés (inévitable sur *CPC*) réduisent l'intérêt de cette version.

E.C.

Intérêt	11
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	A

Archipelagos

Amiga, disquette Logotron



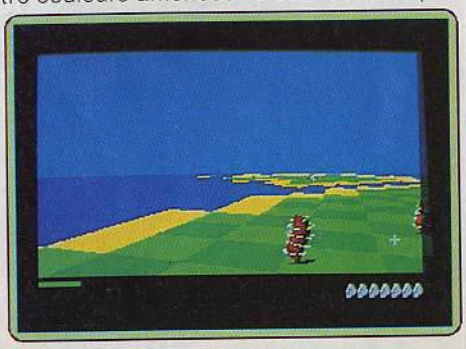
L'adaptation sur *Amiga* de ce jeu de stratégie 3D est une incontestable réussite du point de vue technique. Comme dans la version *ST* (précédemment testée), vous devez parvenir, au sein d'un complexe assemblage d'îles, à gérer au mieux votre énergie afin de détruire un obélisque. Pour cela, vous devez neutraliser des monolithes distribués de manière aléatoire au sein de mystérieux archipels. Parmi les difficultés que vous devez affronter, on notera une lèpre rouge qui se répand à grande vitesse (générée par des arbres à spores). Les graphismes sont d'excellente qualité, mais c'est surtout l'exceptionnelle utilisation des couleurs qui fait de cette adaptation la meilleure des versions. Les puristes apprécieront les superbes effets de brume et de coucher de soleil.

Eric Caberia

Type	stratégie
Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

Version PC

Archipelagos est disponible sur cette machine en modes CGA et EGA, les quatre couleurs affichées nuisent beaucoup à



Les Top NASA

TOP 8 bits

CRAZY CARS 2
TITUS AMSTRAD CPC, C64

DRAGON NINGA
OCEAN, AMSTRAD CPC

LE MONDE DE L'ARCADE
US GOLD, AMSTRAD CPC

12 JEUX EXCEPTIONNELS
GREMLIN, AMSTRAD CPC

GUNSHIP
MICROPROSE, AMSTRAD CPC

4 SOCCER SIMULATOR
CODE MASTER 5, AMSTRAD CPC

LAST DUEL
US GOLD, AMSTRAD CPC

HIGWAY PATROL
MICROID, AMSTRAD CPC

LES AS DU CIEL
US GOLD, AMSTRAD CPC

BUMPY
LORICIELS, AMSTRAD CPC

AIRBORNE RANGER
MICROPROSE, AMSTRAD CPC

RAMBO 3
OCEAN, AMSTRAD CPC

COLOSSUS CHESS 4
CDS, AMSTRAD CPC

ROBOCOP
OCEAN, AMSTRAD CPC

L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
ERE, AMSTRAD CPC, THOMSON

NASA électronique

LE JEU DU MOIS

CRAZY CARS 2

TOP 16 bits

DRAGON NINJA
OCEAN, ATARI ST, AMIGA

BARBARIAN 2
PALACE, ATARI ST

F 16 COMBAT PILOT
DIGITAL INT, ATARI ST

CRAZY CARS 2
TITUS, ATARI ST, AMIGA PC

PRECIOUS METAL
OCEAN, ATARI ST, AMIGA

JET FIGHTER
BRODERBUND PC

F 19
MICROPROSE PC

LAST DUEL
US GOLD, ATARI ST, AMIGA

TARGHAN
LORICIELS, ATARI ST, AMIGA PC

TITAN
TITUS, ATARI ST

4 SOCCER SIMULATOR
CODE MASTERS, ATARI ST

COLOSSUS CHESS X
CDS, ATARI ST

BUMPY
LORICIELS, ATARI ST

THUNDERBLADE
US GOLD, ATARI ST

A 320
LORICIEL, ATARI ST

47000 AGEN 90, boulevard de la République T : 53.66.93.99
49000 ANGERS Centre Commercial des Halles T : 41.86.11.00
64600 ANGLET Centre Com. Mercure Av. J.L. Laporte T : 59.52.40.69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T : 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2928, route de Grasse T : 93.74.18.06
59410 ANZIN Centre Commercial Petite Forêt T : 27.29.36.90
95100 ARGENTEUIL 53, rue Paul Vaillant Couturier T : 39.61.40.44
13200 ARLES 2, bis place Lamartine T : 90.96.11.02
92600 ASNIERES 96, rue des Bourguignons T : 47.93.90.45
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T : 90.85.82.10
73000 BASSENS CHAMBERY Ct. Com. Galion. rue Centrale T : 79.70.53.33
90000 BELFORT 52, faubourg de France T : 84.28.38.21
25000 BESANCON Ct. Com. Chateaufarine rte de Dole T : 81.52.26.03
62400 BETHUNE Centre Commercial la Rotonde T : 21.56.98.10
92120 BOULOGNE 96, rue Jean Jaurès T : 46.05.59.04
62200 BOULOGNE SUR MER 25/27 rue Thiers T : 21.83.14.15
13470 CABRIES PL CAMPAGNE Ct Com. Barneoud Bt. B T : 42.02.54.45
14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T : 31.86.65.30
62100 CALAIS Centre Commercial Continent T : 21.34.90.77
64000 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 août T : 93.38.82.83
37170 CHAMBRAY LES TOURS Ct. Com. Chambray 2 T : 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T : 37.21.28.28
50000 CHERBOURG 12, avenue de Paris T : 33.20.52.52
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T : 44.86.00.02
71680 CRECHE/SAONE Gal. March. des Bouchardes T : 85.37.16.55
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN186 T : 48.98.31.51
76200 DIEPPE Centre Commercial Mammouth T : 35.82.99.84
59140 DUNKERQUE 98/102 bd Alexandre III T : 28.63.89.77
38130 ECHIROLLES Ct. Com. Espace Comboire T : 76.33.34.81
69130 ECULLY Centre Commercial Le Perollier T : 78.33.68.01
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Commercial Epicentre T : 48.29.11.50
27000 EVREUX Cap Caer Normanville T : 32.31.17.17
91000 EVRY Centre Commercial Evry 2 T : 60.77.39.59
83600 FREJUS 805, avenue de Lattre de Tassigny T : 94.53.32.02
72000 LE MANS C.C. Beauregard Interm. Rt d'Alençon T : 43.23.36.40
59000 LILLE 59, rue Nationale T : 20.57.59.12
69002 LYON 26, rue Grenette T : 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6, avenue de la République T : 34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39, avenue Cantini T : 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE Centre Commercial Supermonde T : 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T : 77.34.19.85
68000 MULHOUSE 75, rue Franklin T : 89.59.89.89
54000 NANCY Centre Commercial St Sébastien T : 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T : 40.48.19.96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T : 86.21.50.40
06000 NICE 4, boulevard J. Jaurès T : 93.80.87.87
06000 NICE 122, boulevard Gambetta T : 93.88.57.57
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T : 66.29.87.99
62900 NOYELLE GODAULT Centre Commercial Auchan T : 21.49.77.01
75010 PARIS 1, place Stalingrad T : 40.37.41.19
75001 PARIS 31, boulevard Sébastopol T : 42.33.74.45
75011 PARIS 31, avenue de la République T : 43.57.97.91
75007 PARIS 28, avenue Motte Picquet T : 47.05.30.00
75005 PARIS 97, rue Monge T : 45.35.00.13
75013 PARIS Ctre Com. Massena place Venetie T : 45.83.48.92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T : 43.21.94.30
75015 PARIS 332, rue Lecourbe T : 45.57.89.39
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T : 45.74.59.74
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T : 43.27.79.11
75019 PARIS 211, rue de Belleville T : 46.07.25.97
64000 PAU 2, boulevard Commandant R. Mouchotte T : 59.30.64.66
34470 PEROLS Z.A.C. du Fenouillet T : 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26 Cours Lazare Escarguel T : 68.34.07.62
86000 POITIERS place du Marché N. Dame La Grande T : 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU rue du 18 Juin C.C. Beaulieu T : 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11, avenue de Bourgogne T : 80.46.58.88
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T : 77.72.36.00
76000 ROUEN 26, rue Grand Pont T : 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T : 35.03.95.15
95200 SARCELLES Centre Commercial Les Flanades T : 34.19.61.00
93270 SEVRAN Centre Commercial Beau Sevran T : 43.83.41.11
93200 ST DENIS 3, Cours des Arbaletriers T : 48.20.12.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T : 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T : 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL Ct. Com. St Genis 2 les B Barolles T : 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE Ctre Com. Auchan T : 38.43.51.20
91700 STE GENEVIEVE/BOIS 96, route de Corbeil T : 60.16.28.50
67000 STRASBOURG place de l'Homme de Fer T : 88.22.34.00
65000 TARBES 1, avenue Bertrand Barrère T : 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88, allées J. Jaurès T : 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9, boulevard Lascrosses T : 61.23.90.94
10000 TROYES 7, rue de la République T : 25.73.73.89
26000 VALENCE Centre Commercial Valence II T : 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN Ct. Com. du G. Vire. 1, av. Gabriel Péri T : 72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Ctre Com. Villeneuve 2 T : 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie Marchande La Chambière T : 74.23.48.82

Chez NASA, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN

l'esthétisme du logiciel. En revanche, en EGA, le rendu est superbe. Seul petit reproche, les scrollings sont plus lents que dans les versions *ST* ou *Amiga*. E.C.

Intérêt	18
Graphisme (EGA)	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	C

Renegade III

C 64, disquette Ocean

Voici le troisième et dernier épisode de cette série de jeux de combat. Le héros

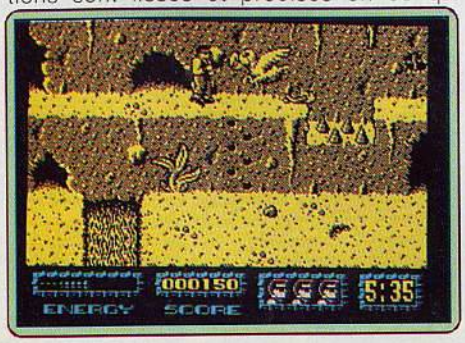
s'est fait, une fois de plus, enlever sa fiancée et il doit combattre pour la retrouver. Ce n'est guère original, mais cette fois-ci, il devra remonter dans le temps à la poursuite des kidnappeurs. Il se retrouve ainsi en pleine Préhistoire, dans l'ancienne Egypte, puis au Moyen Age. Les deux programmes précédents sont excellents et si vous les aimez, vous ne serez pas déçus par celui-ci. Vous disposez d'une large panoplie de coups et il faut utiliser ceux qui conviennent à chacun des nombreux adversaires que vous affrontez. Un jeu qui ne manque pas de punch. (Notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type	action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B

Version Spectrum, cassette Imagine

Malgré son âge, le *Spectrum* se tire encore bien d'affaire, puisque malgré des graphismes monochromes, *Renegade III* dispose de sprites fins et bien dessinés. Les animations sont lisses et précises en ce qui



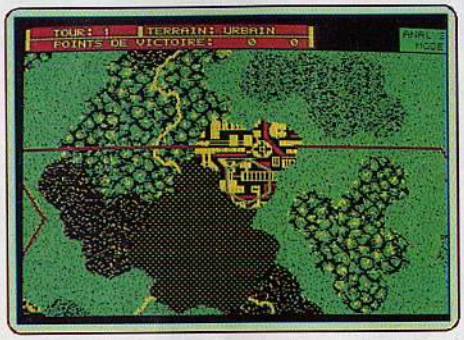
concerne les coups portés. Néanmoins (cela n'étonnera personne), les bruitages sont rares et peu convaincants. Eric Caberia

Intérêt	11
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★
Prix	A

Firezone

PC CGA et EGA, disquette PSS

Ce wargame n'a rien à voir avec les programmes classiques tels que *Rebel Charge*, *Conflict in Vietnam*, etc. Bien que l'on y

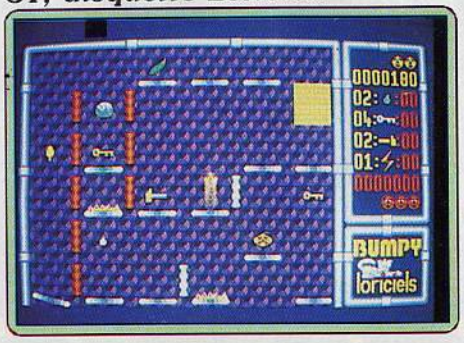


retrouve les mêmes cartes/écran, le jeu est bien plus accessible aux novices de la stratégie guerrière. La partie est en effet très simple à manier. Les joueurs vont, tour à tour, diriger à la souris leurs unités sur le terrain. Le but de la manœuvre : encercler l'ennemi, placer ses chars derrière une cache naturelle, un bois, un terrain accidenté, pour tirer le moment venu sur l'adversaire sans risquer pour autant sa vie. La notice française de *Firezone* n'est pourtant pas assez précise à mon goût et seules quelques heures de jeu vous permettront d'assimiler toutes les stratégies disponibles. Mais après cet entraînement, on sera séduit par la simplicité du maniement du jeu et la complexité de ses scénarios, de sa logique. Il est aussi possible de mettre en place ses propres scénarios. Un bon soft. Olivier Hautefeuille

Type	wargame sur carte/écran
Intérêt	14
Graphisme	★★★
Animation	–
Bruitage	★★
Prix	B

Bumpy

ST, disquette Loriciels



Vous dirigez un personnage, genre Pacman, qui saute et ramasse différents objets avant de pouvoir atteindre la sortie menant au tableau suivant. Chacun de ces objets a une fonction précise : le marteau brise les parois, la goutte d'eau éteint les feux, etc. La première impression est franchement décevante car le graphisme est particulièrement pauvre. On a beau se dire que ce type de programme ne se prête pas à une superbe réalisation, il faut bien reconnaître que les programmeurs ne se sont pas trop fatigués. Et puis, à l'usage, on oublie la médiocrité de la réalisation car ce jeu est très amusant. Il faut beaucoup d'adresse pour terminer certains tableaux, mais *Bumpy* fait également appel à la réflexion puisque vous devez utiliser les objets à bon escient et découvrir les bons itinéraires. On regrettera l'absence d'un système de codes vous évitant de recommencer depuis le début à chaque nouvelle partie, mais en revanche, vous disposez d'un éditeur de tableaux. Un jeu sympathique. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

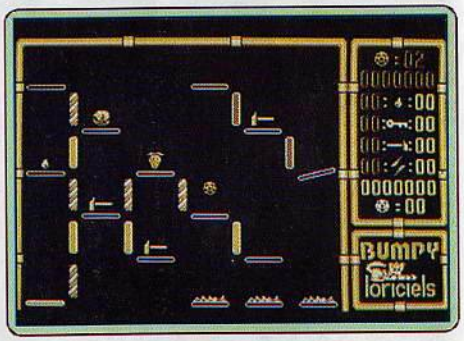
Type	action/réflexion
Intérêt	13
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	C

Version CPC

Comme sur *ST*, cette version de *Bumpy* souffre un peu de la médiocrité de la réalisation. Mais c'est un jeu amusant qui offre un bon dosage entre action et réflexion.

A. H.-L.

Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B



African Raiders 01

PC CGA, EGA, disquette Tomahawk

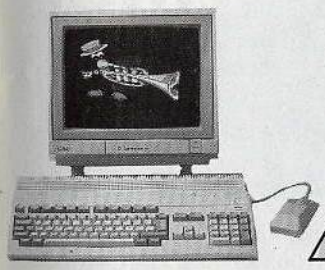
African Raiders nous apporte sur *PC* un jeu très semblable à celui de la version testée sur *Atari ST*, (*Tilt* n° 65, page 58). Cette course rallye dans le désert ne souffre aucun reproche en ce qui concerne l'animation ou les graphismes de ses tableaux. Même sur de petites configurations *PC*, le jeu est très souple et l'effet de vitesse cor-

EQUIPEZ VOTRE AMIGA 500, C'EST LE MOMENT !

PARCE QUE.

Jusqu'au 30 juin 1989 vous bénéficiez d'un choix exceptionnel de configurations à des prix promo.

Le mois dernier COMMODORE annonçait le nouveau prix de l'AMIGA 500 (–10 % soit 4250 F TTC).
Aujourd'hui, une autre bonne nouvelle. C'est au tour des périphériques et interfaces d'afficher une baisse de prix hyper-sympa.



Pour l'AMIGA 500

–14 %	Lecteur 3''1/2 externe	Nouveau prix : **1190 F TTC**
–17 %	Disque dur 20 Mo	Nouveau prix : **4990 F TTC**
–19 %	Imprimante 80 col. 120 cps	Nouveau prix : **1690 F TTC**
–32 %	Imprimante couleur 80 col. 120 cps	Nouveau prix : **2290 F TTC**

...et l'AMIGA 2000 n'a pas été oublié :

–4 %	Kit disque dur 20 Mo	Nouveau prix : **4990 F HT** (5918 TTC)
–11 %	Kit disque dur 40 Mo	Nouveau prix : **7990 F HT** (9476 TTC)
–11 %	Carte passerelle AT avec lecteur 5''1/4	Nouveau prix : **7990 F HT** (9476 TTC)
–17 %	Kit disque dur PC 20 Mo	Nouveau prix : **4290 F HT** (5088 TTC)

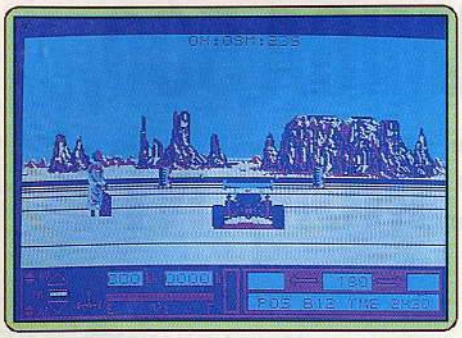
SAGHA

Vous avez vu les pourcentages? Alors c'est le moment d'aller plus loin avec vos AMIGA.

Commodore
10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

M. _____ TI67
Adresse _____
_____ Tél. _____
désire recevoir une documentation sur : ☐ Les périphériques A. 500 ☐ Les périphériques A. 2000
Liste des revendeurs : MINITEL VERT N° 36 05 12 12 (appel gratuit)
COMMODORE : 150/152, Avenue de Verdun - 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

LE CHOIX DE LA PASSION



rectement rendu. Il ne reste que les bruitages pour faire la différence entre *ST* et *PC*. Un bon soft qui allie judicieusement action et stratégie. Olivier Hautefeuille

Type	*simulateur de rallye 4 × 4*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★
Prix	*B*

Raider

Amiga, disquette Impressions

Aux commandes d'un vaisseau spatial,

vous devez attaquer quatre planètes rebelles, détruire leurs défenses et récupérer leur source d'énergie. Une fois en possession de ces éléments, vous êtes téléporté dans une centrale d'énergie. *Raider* est un remake de *Oids* et de *Thrust*, en moins bien réussi. Le contrôle du vaisseau s'effectue uniquement par l'intermédiaire du clavier, ce qui est très inconfortable. C'est un jeu aussi difficile que peu excitant et ce n'est pas la réalisation assez médiocre qui relève l'ensemble. (Notice en français).

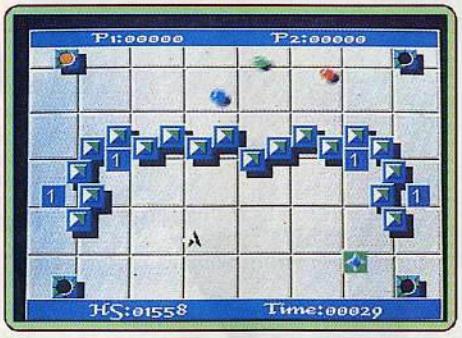
Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	*8*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Beam

Amiga, disquette Magic Bytes

Vous contrôlez un vaisseau qui se déplace au milieu de différentes structures dont certaines vous font rebondir lorsque vous les heurtez, tandis que d'autres sont mortelles. Pour terminer un tableau, il faut parvenir à relier des blocs d'énergie. Pour compliquer



les choses, vous devez également éviter des balles qui se déplacent dans toutes les directions. La réalisation n'est guère spectaculaire, mais le jeu n'est pas sans intérêt. Un programme difficile avec de la stratégie, mais qui exige beaucoup d'adresse.

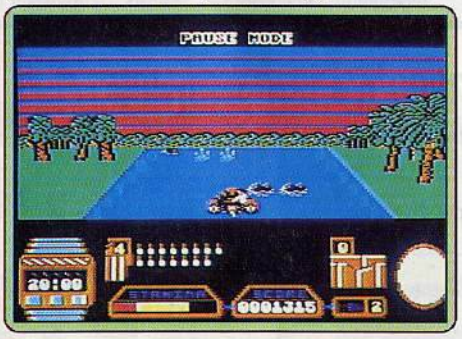
Alain Huyghues-Lacour

Type	*action/réflexion*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Butcher Hill

C 64, cassette Gremlin

Pendant la guerre du Vietnam, vous devez libérer des soldats prisonniers du Viêtcong. Tout d'abord, vous remontez une rivière en dinghy, puis vous traversez la jungle avant d'attaquer la base de Butcher Hill pour libérer vos camarades. Le premier niveau rappelle *Live and Let Die*, le second ressemble à *Platoon* et le troisième est une variante d'*Operation Wolf*. On ne peut donc pas dire que ce programme brille par son originalité, mais les différents niveaux sont suffisamment variés pour soutenir l'intérêt de jeu. (Notice en français). Alain Huyghues-Lacour



Type	*action*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

Version Spectrum

Cette adaptation de *Butcher Hill* est très moyenne. Certes la couleur est présente, mais le graphisme des différents éléments est assez confus et le scrolling du décor saccadé. Une petite musique accompagne le jeu mais les bruitages d'action sont rares. (Notice en français). Jacques Harbonn

Intérêt	*10*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*

Swiftar

Atari ST, disquette Accustar

Dans ce shoot-them-up très classique, vous devez affronter des vaisseaux variés, tant en graphisme qu'en mode d'attaque, échapper aux tirs nourris des tourelles fixes ou mobiles et éviter les parois du labyrinthe. A chaque niveau, il vous faut aussi récupérer impé-

ratives ment le cristal correspondant. Dans le cas contraire, vous serez obligé de revenir sur vos pas. La progression de difficulté satisfaira tout le monde. La réalisation est correcte. Les sprites sont un peu petits mais bien dessinés et les décors assez variés. L'animation est fluide mais un peu lente. Les bruitages ne sont pas le point fort du programme. Ils sont peu réalistes, et aucune musique n'accompagne le jeu. Un bon petit jeu cependant. Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	*C*

Slip Stream

Amiga, disquette Microdeal

Dans ce nouveau shoot-them-up de Microdeal, vous devez traverser neuf régions de l'espace en détruisant les installations ennemies. L'action est représentée en 3D et votre vaisseau doit se faufiler entre les différentes structures en évitant les bombes que lâchent les appareils ennemis. Ce n'est pas un programme d'une grande ori-

DOUBLE DETENTE

Les puissances Soviétiques et Américaines se sont associées pour traquer un trafiquant de drogue Soviétique. Les deux détectives chargés de l'enquête, un Russe, un de Chicago – ont chacun de bonnes raisons pour capturer cet individu et vont affronter le terrible gang

"cleanheads", bagarres au poing armes à feu et des courses en bus à vous en couper le souffle. La meilleure conversion de film à ce jour...toute en action avec des graphismes époustoufflants...Cependant vous risquez de voir un peu rouge...

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145

ocean®

AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

© 1988 Carolco Pictures Inc. All Rights Reserved.

ginalité et la réalisation est assez moyenne, mais on ne se laisse pas moins prendre au jeu. Alain Huyghues-Lacour

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

The Real Ghostbusters

Atari ST, disquette Activision

Il y a quelques années, Activision avait déjà publié un *Ghostbusters* qui avait remporté un honnête succès. Ce nouveau programme, entièrement différent, est la conversion du jeu d'arcade tiré du dessin animé qui s'inspire du film original. Simple, non ? Il s'agit d'un jeu du type *Commando* qui peut se jouer à deux simultanément. Armé d'un fusil à rayons protons, vous devez abattre toutes sortes de créatures qui se transforment alors en fantômes que vous devez ensuite capturer et entreposer dans votre sac à dos. C'est un jeu d'arcade assez prenant avec de bons graphismes et un scrolling multidirectionnel fluide. Il est vraiment dommage que la gestion des collisions de sprites manque de précision. (Notice en français). Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Version Amiga

Cette version de *The Real Ghostbusters* est identique à la précédente à l'exception de la bande sonore, plus performante sur

Amiga. On retrouve hélas la même imprécision au niveau des collisions de sprites : parfois un tir passe à côté et on est touché tandis que d'autres fois, il vous traverse sans pour autant vous tuer. C'est dommage car l'action est très prenante. A.H.-L.

Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

Version C 64

Sur *C 64*, *The Real Ghostbusters* présente

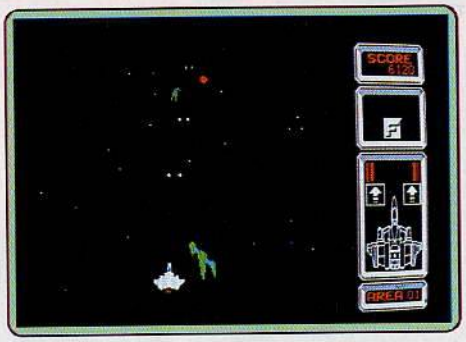
des graphismes assez moyens, mais cette version est nettement plus jouable que les précédentes. Elle est précise et l'action a beaucoup gagné en rapidité. Une bonne conversion à jouer à deux de préférence. A.H.-L.

Type	*arcade*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*B*

Silpheed

PC CGA, EGA, disquette Sierra on Line

Un shoot-them-up impressionnant sur *PC*. Sierra nous offre ici vingt niveaux de tir à gogo aux graphismes 3D hyper-précis et aux animations rapides et souples. La vision 3D plongeante du terrain de jeu accentue la profondeur de l'action. Côté stratégie, la collecte des armes permet, au début de chaque niveau, de modifier la puissance du vaisseau. Les scènes multiples sont assez variées, toujours très difficiles à vaincre, même si le programme donne toujours la possibilité de reprendre le jeu au dernier



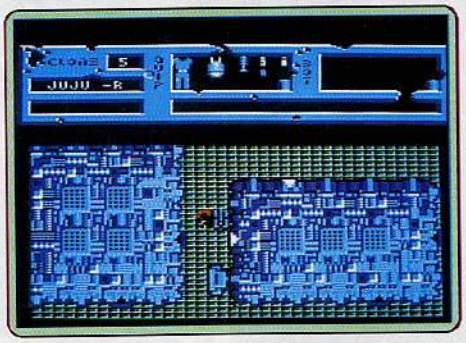
niveau atteint. Un soft classique dans la forme mais vraiment impressionnant sur *PC*, quasiment trop rapide sur *AT* et graphiquement superbe, pour peu que l'on travaille en EGA et, pourquoi pas, avec les bruitages de la carte Midi et de l'Expandeur MT 32, comme il est de coutume outre-Atlantique ! Olivier Hautefeuille

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★
Prix	*C*

The Paranoia Complex

CPC, disquettes Magic Bytes

Vous tenez le rôle d'un « flic » du futur qui doit assurer la sécurité et l'ordre au sein d'un complexe informatique. L'ordinateur de l'endroit vous tient lieu d'allié. Des traîtres infestent le complexe. Vous devez donc les neutraliser et récupérer des informations si vous voulez progresser. Le programme est un habile mélange de stratégie et d'action. Vous devez procéder à une



exploration minutieuse des coins et recoins. Les dangers sont multiples (les traîtres, les gardes robots pullulent dans les coursives). Les graphismes du programme sont simples mais efficaces (vue de haut). Les animations sont correctes, mais les scrollings d'écrans sont saccadés. Un programme qui s'avère intéressant pour qui prend le temps d'y jouer. Eric Caberia

Type	*action/stratégie*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*

ACHETEZ VOTRE AMIGA 500, C'EST LE MOMENT !

PARCE QUE.

Les Power Packs arrivent !

Jusqu'au 30 juin 1989 vous bénéficiez d'un choix exceptionnel de configurations à des prix promo.

Le nouveau prix de l'AMIGA 500, vous connaissez déjà : 4.250 F. (TTC) au lieu de 4.750 F. (et 7.250 F. TTC avec moniteur couleur).
Mais ce que vous ne savez pas encore, c'est que pendant un mois COMMODORE vous propose les POWER PACKS.
Avec les POWER PACKS vous pouvez choisir, pour un prix exceptionnel, l'équipement qui correspond à vos aspirations et à vos possibilités... Formidable !

Pour accéder aux jeux les plus sophistiqués, aux animations, aux images de synthèse

POWER PACK 1

AMIGA 500 (Unité Centrale) + une extension mémoire de 512 Ko.

5250F TTC

Pour avoir en plus un grand confort de manipulation

POWER PACK 2

AMIGA 500 (U. C.) + une extension mémoire de 512 Ko + un second lecteur de disquettes 3'' 1/2 (externe).

6250F TTC

Pour ceux qui exigent en plus la perfection couleur

POWER PACK 1 Couleur

AMIGA 500 (U. C.) + extension mémoire de 512 Ko + moniteur couleur haute résolution stéréo.

8250F TTC

Et pour ceux qui veulent tout, tout de suite

POWER PACK 2 Couleur

AMIGA 500 (U. C.) + extension mémoire de 512 Ko + un second lecteur de disquettes 3'' 1/2 (externe) + moniteur couleur haute résolution stéréo.

9250F TTC

SAGHA

Commodore

10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

Nom _____ Age _____ T

Adresse _____

_____ Tél. _____

☐ désire recevoir un documentation sur les POWER PACKS A. 500

Liste de revendeurs : MINITEL VERT N° 36 05 12 12 (appel gratuit)

COMMODORE : 150/152, Avenue de Verdun - 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

LE CHOIX DE LA PASSION

Exhaustilt !

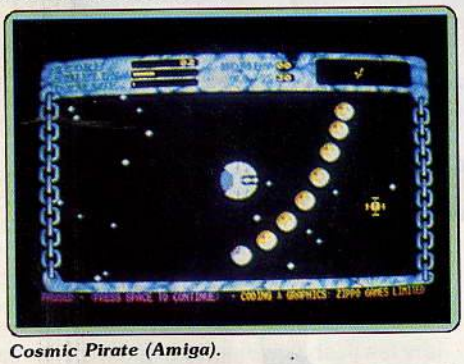
Les compilations, les jeux déjà examinés sur d'autres machines dans d'anciens numéros de Tilt et ceux qui ne sont pas jugés dignes de figurer dans les « Hits » ou les « Rolling Softs » figurent dans ce tableau récapitulatif.

Andes Attack (ST).

Blasteroïds (C 64).

BMX Freestyle (CPC).

BMX Simulator II (CPC).



Cosmic Pirate (Amiga).

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
Bof !	ANDES ATTACK Llamasoft	ST	Shoot-them-up	★★★	★★★★
A connaître	BAD CAT Go	PC	Action	★★★★★	★★★★★
HIT	BALANCE OF POWER, 1990 EDITION Mindscape	PC EGA, CGA	Wargame Politique	★★★	—
Nul	BLASTEROIDS Image Works	C 64	Action	★★★	★★★
Bof !	BMX FREESTYLE Code Masters	CPC	Simulation sportive	★★★★	★★★★★
Bof !	BMX SIMULATOR II Code Masters	CPC	Simulation sportive	★★★★★	★★★★
HIT	COSMIC PIRATE Palace Software	Amiga	Action et Stratégie	★★★★★	★★★★★
Bof !	DUO PACK Loriciels	CPC	Compilation	★★★★★	★★★★★
A connaître	DUO PACK Loriciels	ST	Action	★★★★	★★★★
Bof !	ELIMINATOR Hewson	Spectrum	Action	★★★★★	★★★★★
HIT	GALDREGONS DOMAIN Pandora	Amiga	Aventure/rôle	★★★★★	—
A connaître	HYPERDOME Exocet	Amiga	Shoot-them-up	★★★★	★★★★★
HIT	INTERNATIONAL RUGBY SIMULATOR Code Masters	CPC	Simulation sportive	★★★★★	★★★★
A connaître	INTERNATIONAL KARATE System 3	PC CGA	Sport Karaté	★★★	★★★★
HIT	MANHUNTER IN NEW YORK Sierra on Line	Amiga	Aventure animée	★★★★	★★★★
Bof !	MASSACRE NINJA Code Masters	CPC	Action	★★★	★★★
A connaître	MASTER NINJA Paragon Software	Amiga	Arts martiaux	★★★★★	★★★
Nul	THE MUNCHER Gremlin	C 64	Action	★★	★★★
A connaître	PACLAND Grand Slam	Amiga	Arcade	★★★★	★★★★
HIT	PRECIOUS METAL Ocean	ST	Compilation	★★★★★	★★★★★
HIT	PRECIOUS METAL Ocean	Amiga	Compilation	★★★★★	★★★★★
HIT	PREMIER COLLECTION Hewson	ST	Compilation	★★★★★	★★★★★
A connaître	RAMPAGE Activision	Amiga	Arcade	★★★★★	★★★★★
A connaître	RUN THE GAUNTLET Ocean	Spectrum	Action	★★★★	★★★

Eliminator (Spectrum).

Galdregons Domain (Amiga).

Hyperdome (Amiga).

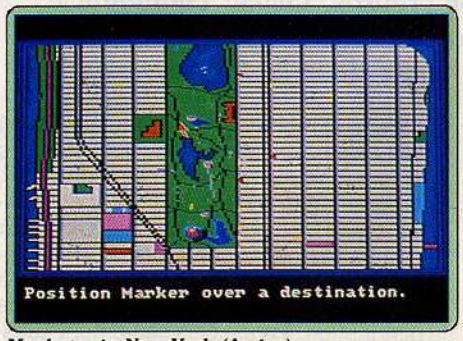
Precious Metal (Amiga).

Run the Gauntlet (Spectrum).

Master Ninja (Amiga).

BRUITAGE	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★★	7	B	*Andes Attack* est un shoot-them-up qui manque d'intérêt à mon goût. Bien sûr, les ennemis sont nombreux et le radar permet de vite les localiser. Mais rien d'original... L'action sent le déjà vu et le rendu graphique n'est vraiment pas exceptionnel. Et pour couronner le tout, la difficulté est excessive... O.H.
★★★	14	C	Comme les êtres humains, voici que les chats se mettent à faire du sport sur fond de décor urbain. Le programme vous propose des épreuves très folkloriques. Ce logiciel est essentiellement un jeu d'adresse et de timing. Les graphismes sont agréables en EGA et les animations efficaces. Maladroit s'abstenir. E.C.
—	16	D	En tout point semblable à la version *Amiga* (Rolling Softs, *Tilt* n° 66), cette nouvelle édition de *Balance of Power* apporte des « plus » tels que l'actualisation des conflits, une stratégie plus poussée... Le maniement et le principe du jeu sont identiques à ceux du premier titre. Pour les amateurs de stratégie pure. O.H.
★★★	8	B	*Blastéroïds* qui était réussi sur 16 bits a beaucoup perdu de son charme lors de son passage vers les 8 bits. Mais dans le cas du *C 64*, c'est une catastrophe, les graphismes, bien que colorés sont grossiers, les animations saccadées et les bruitages souffreteux. E.C.
★★★★	11	A	Contrairement aux autres programmes BMX de Code Masters, l'action est vue de côté. Les différentes épreuves sont assez variées : course, saut, acrobatie et équilibre sur une roue. Une simulation difficile qui devrait séduire les fans du genre, d'autant plus qu'il est possible de jouer à deux simultanément. A.H.-L.
★★★★	11	A	Une simulation difficile qui bénéficie d'une réalisation de qualité. Mais cette nouvelle version n'apporte pas grand-chose de neuf par rapport à la précédente. Il est possible de jouer à quatre simultanément, ce qui risque de créer un embouteillage autour du clavier et on appréciera le mode replay avec ralenti. A.H.-L.
★★★★	16	C	Pour monter les échelons de la hiérarchie des pirates de l'espace, vous devrez vous entraîner, gagner de l'argent lors de vos raids et le gérer avec méthode. Ce jeu particulièrement riche est servi par une réalisation excellente et risque de vous retenir de longues heures devant votre écran. J.H.
★★★	11	B	Une compilation de deux titres de Loriciels : *Space Racer* et *Bob Winner*. Deux programmes qui bénéficient d'une bonne réalisation, mais d'un intérêt inégal. *Space Racer* est une bonne course futuriste, mais *Bob Winner* est un programme de combat dont on se lassera. Un ensemble assez moyen. A.H.-L.
★★★★	13	C	Une compilation de deux programmes qui, le moins qu'on puisse dire, ne sont pas du même niveau. Dans un cas, il s'agit de l'excellent *Space Racer* dont les graphismes et animations sont excellents et de l'autre de *Bob Winner* qui n'exploite en rien les possibilités du *ST*. E.C.
★★★★	12	A	Vous êtes aux commandes d'un vaisseau spatial dont la tâche est de détruire toute forme de vie d'où son nom : l'Eliminator. Vous circulez le long d'une voie obstruée d'obstacles en tirant sur tout ce qui bouge. Graphismes fins, animations réussies pour scénario simplet. E.C.
★★★★	15	C	La version *Amiga* de *Galdregons Domain* est en tout point identique à la version *ST* traitée dans *Tilt* n° 65, page 107, SOS Aventure. Un jeu simple dans son maniement et du même coup accessible à tous. L'effet 3D des paysages, la gestion souris et la diversité de la quête sont autant d'atouts. A voir. O.H.
★★★	13	B	*Hyperdome* est bien plus convaincant sur *Amiga* que sur *ST* (cf *Tilt* n° 65, page 66). Les graphismes sont ici corrects, l'animation très souple et la bande son classique mais de qualité. Un shoot-them-up difficile, une bonne stratégie des armes... Classique mais à voir si l'on est amateur. O.H.
★★★★	15	A	Cet excellent programme figure parmi les meilleures simulations sportives de Code Masters, qui en produit beaucoup. Le rugby est un sport peu usité sur micro en raison de sa complexité, mais Code Masters s'en est tiré brillamment. On appréciera d'autant plus celui-ci qu'il présente un très bon rapport qualité/prix. A.H.-L.
★★	14	B	Un programme déjà bien ancien (testé dans *Tilt* n° 33 sur *C 64*) qui vient de ressortir sur *PC*... *International Karate* est un bon soft de combat, complet et précis. Mais on attendra plutôt la sortie de *IK +* pour manier le pied et le poing. A voir si l'on est trop pressé ! O.H.
★★★	16	C	En tout point semblable à la version *ST* (testée *Tilt* n° 64), la version *Amiga* de *Manhunter* est toujours aussi passionnante à vaincre. Pourtant, les graphismes sont, là encore, un peu grossiers. Aucun travail n'a été effectué pour améliorer la traduction *ST/Amiga*. Un bon soft quand même. O.H.
★★★	10	A	Contrairement à son titre, ce programme n'a rien à voir avec un logiciel d'art martiaux. Il ferait davantage penser à un *Gauntlet* bas de gamme. Les graphismes sont fins mais disposent de personnages beaucoup trop petits. Les animations, bien que rapides, manquent de fluidité. E.C.
★★★★	13	C	Vous allez mettre à profit vos capacités de ninja pour combattre des adversaires puissants et récupérer enfin le Katana. Les possibilités de combat sont très vastes et les graphismes engageants (digitalisations retravaillées semble-t-il) mais l'animation est lente. Les bruitages sont corrects. J.H.
★	5	B	Il est gras, il est laid, il saute sur les policiers, mange les petites filles et casse tout sur son passage... Un soft qui vous délasse pendant une minute, puis vous lasse et... se casse ! L'intérêt du jeu et surtout son originalité laissent à désirer. Graphisme grossier, couleurs verdâtres, rien de palpitant. A éviter ! O.H.
★★★★	13	C	Cette nouvelle conversion d'un jeu d'arcade qui met en scène Pac Man est bien moins réussie que *Pac Mania*. L'action est pourtant très plaisante mais, comme sur *ST*, le scrolling est particulièrement lamentable. *Pacland* était bien plus convaincant sur 8 bits. C'est dommage, notre glouton méritait un meilleur traitement. A.H.-L.
★★★★	18	C	*Precious Metal* est la meilleure compilation sur *ST* tant pour la qualité des programmes que pour leur diversité : *Super Hang On*, une fantastique course de motos, *Xenon*, un shoot-them-up superbe mais très difficile, *Arkanoïd II*, un grand casse-briques et le célèbre *Captain Blood*. Incontournable. A.H.-L.
★★★★★	17	C	Cette compilation comprend quatre titres excellents. *Arkanoïd II* est une référence en matière de casse-briques. *Captain Blood* n'a plus besoin d'être présenté. *Crazy Cars* est une bonne course de voiture et *Xenon* un agréable shoot-themp-up. Un achat indispensable aux nouveaux amigaïstes. J.H.
★★★★★	16	C	Quatre jeux d'action de qualité pour cette première compilation de *Hewson* sur *ST*. Trois shoot-them-up difficiles qui mettront vos réflexes à rudes épreuves : *Exolon*, *Netherworld* et *Zynaps*, un grand classique du genre. Et puis surtout *Nebulus*, un jeu de plates-formes génial qui n'a pas volé son Tilt d'Or 88. A.H.-L.
★★★★	14	C	Une excellente version de cet amusant jeu d'arcade qui vous permettra de vous défouler en détruisant des villes entières. L'action est assez répétitive, mais on prend du bon temps, surtout lorsqu'on joue à deux. A son habitude, Activision ne s'est pas contenté de réaliser un simple transcodage de la version *ST*. A.H.-L.
★★★	13	B	Ce programme vous convie à une série d'épreuves : course de hors-bord, en buggy et parcours d'obstacles avec passage de rivière et escalade de filet. Les décors et les concurrents sont variés et leur animation correcte. Une petite musique accompagne le jeu mais les bruitages sont un peu limités. J.H.

International Karaté (PC).



Manhuter in New York (Amiga).

Massacre Ninja (CPC).

Profession: programmeur

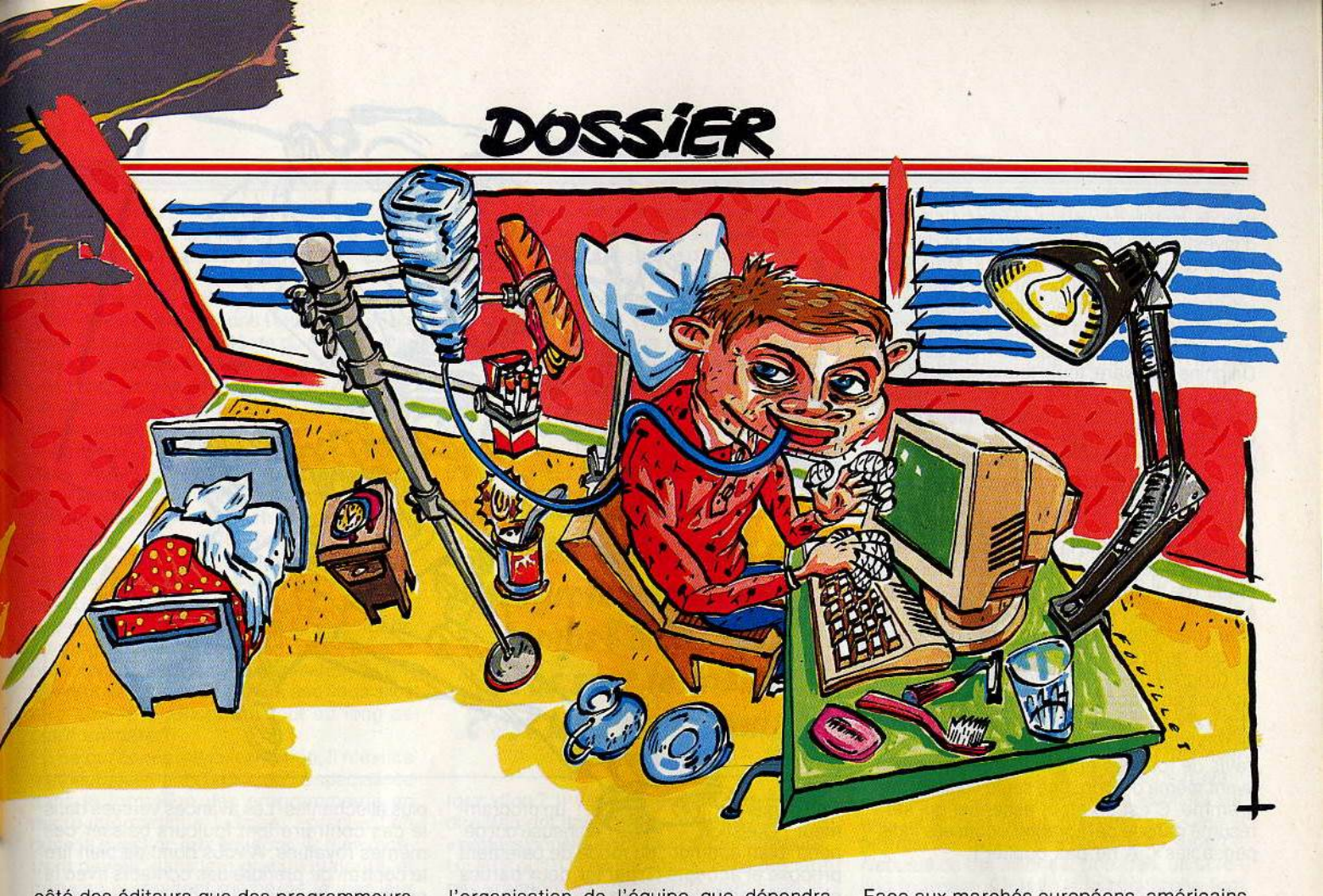
Y a-t-il une crise des programmeurs de jeu en France ? Peu ou pas de formations spécialisées, travail intensif pour des salaires bien loin du pactole espéré, éditeurs pas toujours structurés, les problèmes rencontrés par les fous du scrolling 3D sont multiples. Pourtant, jamais les besoins de bons développeurs et de nouveaux talents n'auront été aussi grands et les possibilités de se lancer dans un métier passionnant aussi nombreuses. Olivier Hautefeuille a rencontré des dizaines de programmeurs. Voici tous les tuyaux indispensables pour se lancer dans la course.

Il se cache derrière l'écran de votre micro, sous les pixels qui font vibrer votre joystick... Son repère, c'est une pièce souvent sombre, éloignée du bruit et du monde extérieur. Ses armes, un clavier, une tête et surtout une patience à toute épreuve. Son titre : programmeur en micro-informatique ludique.

Avec près de deux mille softs édités chaque année en France, face aux marchés européen et mondial, dans cette course où la technique et l'« idée » repoussent toujours plus loin le réalisme de vos jeux préférés, le programmeur a la vie difficile. Il y a quelques années, sa passion suffisait à contrer les dures réalités d'une profession exceptionnellement « hard ». Aujourd'hui, face à l'évolution des techniques et du marché de la distribution, il n'est plus seulement question de passion. La programmation ludique s'ouvre à l'ère du business, le milieu évolue vers un professionnalisme prometteur mais difficile à gérer. Quel est le mal qui ronge l'informatique ludique ? Qui sont les programmeurs, d'où viennent-ils et quelle route doivent-ils suivre pour mener au mieux leur carrière ? Quel est enfin le rôle réel d'un éditeur et quel éditeur choisir pour réussir ? Autant de questions auxquelles nous espérons répondre dans cet article, pour vous aider à exprimer votre passion. *Tilt* a fait le point sur la situation de la programmation en France et à l'étranger, sur l'évolution des grandes tendances de l'édition, et aussi sur les erreurs qu'il ne faut pas commettre et les conseils qu'il faut suivre pour devenir, peut-être, l'un des programmeurs vedettes des années 90. Pas de recettes miracles, mais une étude serrée faite auprès des éditeurs et programmeurs, une étude qui reste finalement très encourageante, pourvu que l'on se tienne à certaines règles essentielles.

Malaise de la programmation

« Trouver des programmeurs, c'est l'enfer ! » Une phrase qui revient dans la bouche de presque tous les éditeurs... Pas de formation spécialisée, une profession encore jeune et donc mal connue du public : les bons programmeurs de softs sont denrée rare. C'est une des causes majeures du malaise de l'informatique ludique. Mais pas de panique ! Il y a encore et, de plus en plus, de gens heureux, tant du



côté des éditeurs que des programmeurs. En fait, le malaise se conjugue en deux temps : le manque d'organisation de certaines sociétés d'éditions et la puissance qu'elles doivent afficher face au marché mondial. D'après Nicolas Choukroun (programmeur chez Lankhor, puis chez Ubi), la plupart des éditeurs cherchent des programmeurs de talent alors qu'ils les ont déjà dans leurs locaux. Il suffirait seulement de mieux les encadrer pour s'apercevoir de leurs capacités réelles. C'est donc souvent un problème d'organisation qui muselle encore aujourd'hui l'évolution micro-ludique. Deuxième frein dans la course du couple éditeurs/programmeur, l'évolution du marché. Faire face aux marché anglais, japonais ou américain nécessite une puissance financière à toute épreuve, puissance que l'on ne peut obtenir qu'en réunissant les capacités de plusieurs éditeurs au sein d'un même groupe. Pour le programmeur en herbe, il est impératif de prendre conscience de ces deux points, puissance et organisation. Le choix d'un bon éditeur en dépend.

Avant de pousser plus loin, faisons le point sur les composantes de la micro-informatique ludique, ce qui existe et ce qu'il vous faut connaître de la profession pour le développement de votre futur programme.

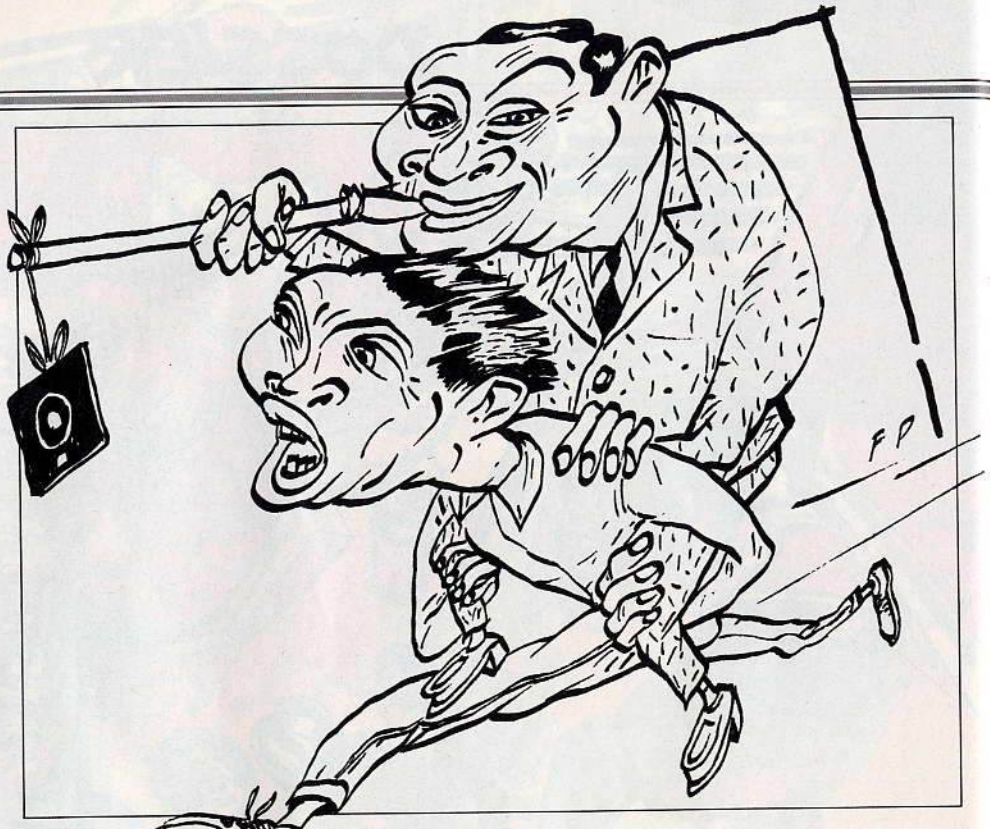
La réalisation et la vente d'un soft ludique est un travail d'équipe. Schématiquement, cette équipe doit se composer d'un programmeur ou d'une équipe de programmation, d'un éditeur et d'un distributeur. Chacune des phases de cette réalisation a une importance considérable. C'est en effet de l'organisation de l'équipe que dépendra essentiellement la réussite du soft. Il y a quelques années, un programmeur pouvait, sans problème, ne pas tenir compte de l'édition et de la distribution. Il travaillait son projet et souvent le menait à terme avant même d'avoir contacté un éditeur. Désormais, le marché n'est plus le même, notamment à cause de l'évolution technique des machines et du nombre de programmes proposés chaque jour. La concurrence est rude. Impossible alors de manager seul la mise au point d'un soft. Il faut au plus vite prendre contact avec un éditeur qui apportera à l'auteur à la fois sa connaissance aiguë du marché et des moyens techniques dont on ne peut plus se passer à l'heure actuelle. Première nécessité donc, connaître au plus vite l'ensemble de la chaîne de fabrication d'un soft. Nous avons étudié les principales tendances de la distribution ludique française et les divers postes de travail sur lesquels vous pourrez plus tard vous spécialiser.

L'indépendant appartient au passé : seul un éditeur peut apporter les moyens techniques indispensables

Face aux marchés européens, américains ou japonais, la concurrence est particulièrement difficile pour les éditeurs français. La France reste pourtant très bien placée sur le marché micro-ludique et ce grâce, d'une part, à ses idées (!), d'autre part et surtout, aux importantes fusions qui ont rapproché les éditeurs indépendants.

Lorsqu'un programmeur veut lancer son programme sur le marché, il doit prendre en compte la puissance de l'éditeur qui va assurer la carrière de son produit. Ce dernier se heurte à deux impératifs : la mise au point de très nombreuses versions pour un même programme (*PC, Atari, ST, Amiga,* etc.) et l'exportation en Europe ou aux USA. Ce sont actuellement les clefs de la réussite en matière de production. Mais le coût des investissements est plutôt salé. Jugez plutôt... *Captain Blood,* projet lancé chez Ere il y a deux ans, a été développé sur une dizaine de machines. L'exportation aux USA, marché dont les règles de qualité sont particulièrement strictes, a nécessité de la part de l'équipe un fabuleux travail de modifications. En conclusion, on atteint un budget de développement de près d'un million de francs pour la commercialisation mondiale de ce seul programme ! Comment faire face à de tels investissements : fusionner avec un autre distributeur, mettre ses billes dans le même panier pour pouvoir, sans problème, résister aux marchés américains, japonais, etc. Ere a compris cela depuis longtemps. La fusion s'est opérée avec Infogrames et Cobra pour une équipe de production finalement très musclée et à même de répondre à l'évolution du marché. Le même phénomène relie l'édition à

la distribution. Chez Ubi Soft, c'est la position de distributeurs qui permet à l'édition d'investir dans le développement et de mettre en œuvre de grands projets. Mais il est encore d'autres atouts dans ces alliances inter/éditeurs ou éditeur/distributeur. Pour la SFMI qui s'occupe de la distribution d'US Gold, d'Ocean, Gremlins, etc. mais aussi de Delphine Software, toute jeune société française, il s'agit, outre les moyens financiers d'une telle alliance, de filtrer au mieux le travail des programmeurs. L'analyse de votre produit sera d'autant plus rigoureuse et plus juste que vous vous adresserez à un groupe diversifié. Il s'agit aussi, en tant que programmeur, de se tenir au courant du marché. Quoi de plus facile quand la personne qui entend lancer votre soft contrôle un important réseau de distribution et reste donc toujours à la pointe des évolutions techniques, des idées nouvelles, tant en matière de scénario que de programmation !
Le programmeur doit donc cerner au plus vite ses ambitions. Un soft réservé au marché français n'a rien à voir avec un soft de distribution européenne ou mondiale. Et de l'avis de tous les éditeurs, il faut y penser avant même d'écrire une seule ligne de programme. C'est un atout essentiel qui sera résumé dans le paragraphe « conseils indispensables ». A ne pas oublier !



Salarié ou free-lance ?

Deuxième question avant de plonger dans le monde de la programmation ludique, quelle forme de travail choisir ? Là encore, l'évolution du marché dicte ses conditions. Le programmeur d'antan travaillait chez lui pendant des lustres, fignolait un produit avant de le vendre, clés en main, au plus offrant. Mais attention, de l'avis des programmeurs interviewés, ce n'est pas nécessairement la meilleure solution...
La programmation ludique comporte trois grands modes de travail. Vous pouvez être free-lance, c'est-à-dire travailler chez vous et être payé en royalties, salarié ou travailler dans une équipe de développement indépendante. Le free-lance, assez répandu en Angleterre, est maintenant bien établi en France. La plupart des sociétés emploient des free-lance, mais ceux-ci lui sont très fidèles et l'on pourrait presque parler de salariés qui travaillent chez eux. Les « vrais » salariés, je veux dire ceux qui travaillent dans les locaux de l'éditeur et qui touchent un salaire fixe, sont encore assez rares. Il reste enfin les sociétés de développement, des boîtes bien organisées, spécialisées dans la réalisation de projets clés en main ou dans des techniques spéciales. Elles sont, elles aussi, très rares en France mais l'avenir pourrait tourner en leur faveur... En effet, ces sociétés indépendantes se doivent de fournir des softs de haut niveau, de ne jamais faire faux bond aux éditeurs qui les contactent. Rien de tel pour motiver leur équipe et stariser leurs programmeurs, en bref créer une dynamique qui manque parfois aux éditeurs actuels.

Que gagne un programmeur ? Question épineuse qui dépend, bien entendu, du mode de paiement proposé et accepté (?) par les deux parties et du travail fourni ! Il existe en fait trois façons de se faire payer. La première, être tout simplement salarié chez un éditeur. Le plus souvent, ce n'est pas le Pérou mais tout dépend en fait de l'éditeur. Les salaires de base oscillent entre 6 000 F et 8 000 F. A cela s'ajoutent l'ancienneté et parfois un système de primes selon le travail effectué. Quoi qu'il en soit, il est souvent préférable de choisir le paiement de « royalties ». Les royalties sont un pourcentage que l'on touche sur le chiffre d'affaires occasionné par la vente du soft. Ce pourcentage varie entre 16 % et 22 %, atteint parfois les 50 % pour un éditeur très sympa et un produit quasiment fini avant d'être proposé (cas rare...). Ces royalties s'équilibrent enfin avec les avances versées au programmeur par l'éditeur, pendant la réalisation du projet. Par exemple, si l'on peut se permettre de vivre de l'air du temps pendant les quelque huit mois que dure généralement la réalisation d'un soft, les royalties touchées ensuite seront d'autant plus alléchantes. Les avances versées dans le cas contraire font toujours baisser ces mêmes royalties. A vous donc de bien lire le contrat, de prendre des contacts avec la presse spécialisée, des programmeurs déjà dans le métier, rendre visite à plusieurs éditeurs, etc., pour viser la solution la mieux adaptée à votre cas. Il reste enfin les cessions de licence pour les heureux programmeurs dont les produits franchiront la frontière. Ici, les chiffres se situent aux alentours de 30 % du prix de la licence. A noter enfin que les « pros » arrivent très vite à cumuler un salaire fixe et un intéressement aux ventes, la solution à coup sûr la plus avantageuse !

Que gagne un programmeur ? Les pros arrivent très vite à cumuler salaire fixe et intéressement

Pour conclure cette étude financière, voyons un petit peu ce qu'il faut espérer d'une vente software. Salaires fixes mis à part, tout dépend bien sûr du nombre de softs vendus. Les chiffres généraux que l'on avance dans la profession sont de vingt mille pièces en France, de cent à deux cent mille pour l'Europe, et ce pour des hits bien sûr ! Le calcul des gains réels est cependant très varié. Un exemple pour fixer les idées. Un soft distribué en France et vendu 200 F rapporte, par pièce, environ 25 F. L'auteur touchera donc de 5 à 12 F par pièce, selon les pourcentages des royalties mentionnés dans le contrat qui le lie à l'éditeur. Autre exemple, la vente d'une licence aux USA rapporte de 100 à 400 000 dollars dont 30 % peuvent passer dans la poche de l'auteur.... « Les USA, c'est le jackpot » dit le prêtre d'Exxos, Philippe Ulrich. On connaît des programmeurs qui touchent près de 100 000 F par mois. Chose rare malheureusement, il ne faut pas trop rêver ! Mais une chose est sûre, il est vraiment possible de bien gagner sa vie en programmant. Tout dépend du soft, du contrat passé avec l'éditeur...

Il reste enfin trop de programmeurs enfouis au fin fond d'un bureau travaillant jour et nuit pour un salaire pas vraiment en rapport avec le travail fourni. A vous de ne pas en faire partie et de trouver un accord correct avec l'éditeur. Insistons encore sur un point : il faudra tenir compte du marché que propose l'éditeur. Réservée à la France, une vente, même avec de bonnes royalties, ne sera jamais à la hauteur d'une production européenne, par exemple.
Voilà défini l'univers de la micro-ludique dans lequel va évoluer le programmeur. Mais pour celui-ci, rien n'est encore gagné. De graves lacunes subsistent encore dans le monde de la soft/création. Première question, quelle formation faut-il suivre et comment organiser sa vie pour mettre le plus de chances de son côté ? Deuxième aspect, quelle est la personnalité profonde du programmeur ? Et surtout, face à cette personnalité, que vaut l'organisation du travail proposée par les éditeurs que vous allez être amené à rencontrer tout au long de votre carrière ?
En ce qui concerne la formation, il n'existe malheureusement aucune école spécialisée dans la formation des programmeurs en micro-informatique ludique. Lorsque l'on pose la question aux éditeurs, ils s'en montrent navrés, dans leur grande majorité, et certains envisagent même de fonder leur propre école. Des promesses, toujours des promesses... Il est vrai que la plupart des sociétés assurent elles-mêmes la formation de leurs programmeurs. Mais c'est là encore un problème d'organisation et de moyens. Chez Titus, par exemple (*Titan*, *Crazy Cars*...), les programmeurs sont recrutés sur présentation de leurs propres créations. Ensuite, on juge leur travail sur le terrain. S'ils sont géniaux, on les garde bien sûr (le cas s'est présenté récemment avec l'auteur de *Titan CPC* qui est arrivé avec un soft quasiment fini le vendredi et était engagé le lundi !...) Mais s'ils ont encore beaucoup à apprendre, tout dépend de leur bonne volonté. Passée une phase d'adaptation au sein de l'équipe, les programmeurs confirmés vont soutenir les nouvelles recrues, pour peu qu'« ils en veulent ». Ce principe vaut pour presque tous les éditeurs. Mais attention, certaines maisons manquent tellement d'organisation qu'il ne faut pas trop compter sur les équipes pré-existantes pour travailler sa technique. Alors quelles études entreprendre lorsque l'on est passionné d'informatique et que l'on a commencé une formation ? Il y a tout d'abord les études directement liées à la programmation dite « professionnelle ». Ici, pas de demi-mesure. Un BTS ou DUT en informatique ne prépare pas vraiment à la programmation ludique. Et pour les études plus longues, écoles d'ingénieurs par exemple, la différence des salaires obtenus dans le « pro » et le ludique a de quoi décourager les fanas du joystick. Alors, faut-il arrêter ses études et programmer à plein temps ? Non ! les programmeurs sont formels, c'est bien trop dangereux. Le marché de la micro-ludique est encore trop restreint pour assurer à tous du travail, même si l'on a la passion du jeu et du bug. Il faut pourtant beaucoup de temps pour maîtriser suffisamment une machine et être capable de programmer vraiment. Nicolas Choukroun a passé cinq ans sur ses machines avant de proposer le moindre soft à un éditeur, après des études qui l'ont mené du bac B à une année de science-éco, une année de maths, et trois mois de philo... Une bonne solution pour conserver, par-delà ses capacités techniques, un esprit ouvert à tous les domaines. Christophe Gomez (*Opération Wolf*, programme actuellement chez Loriciels) a la même formation personnelle et un bac C. Paul de Carvalho cumule, quant à lui, son travail chez Microïds et ses études en fac. Tout ceci pour démontrer deux choses : la formation sera toujours personnelle et, en conséquence, il vaut mieux pousser ses études au plus loin.

Arrêter ses études et programmer à plein temps ? Non ! Les pros sont formels : c'est trop dangereux !

Une fois chez un éditeur, le programmeur va se heurter à ce manque de formation. L'un des plus gros handicaps que l'on rencontre dans cette profession, c'est le manque de temps. A peine trois secondes de repos entre deux projets et pas une seule journée pour se concentrer sur la recherche fondamentale. En Angleterre ou aux USA, les chiffres d'affaires confortables de certains éditeurs leur permettent de payer leurs programmeurs alors qu'ils ne travaillent pas sur un projet précis, mais plutôt sur une technique de programmation. Cela a permis, par exemple, à l'auteur du superbe *Nebulus* de travailler sur une idée, un scrolling tournant. C'était de la recherche fondamentale. Le soft a ensuite été bâti sur cette découverte technique et originale, un phénomène très productif mais quasi-impossible en France, faute de moyens.

Programmeur, attention fragile !

Si les problèmes d'organisation au sein des maisons d'édition sont importants, c'est, en partie, à cause de la personnalité même du programmeur et de la complexité de son travail.
Que ceux qui n'ont jamais programmé tentent l'aventure. Plusieurs heures, plusieurs nuits passées devant son moniteur, face aux sacro-saintes lignes d'assembleur... Ce métier, c'est vraiment un truc impossible, un véritable défi que l'on lance à la logique, à la patience. Pendant les six à huit mois que dure, en gros, la mise au point d'un logiciel, le programmeur va passer son temps à se battre contre l'impossible. Chez Titus, un programmeur avoue travailler parfois plus de trente heures d'affilée. Plus loin, un autre créateur lance la comparaison suivante : « déboguer un programme, c'est comme essayer de résoudre une grille de mots croisés sans aucune définition ! ». L'horreur ! Et pourtant, la passion l'emporte toujours. Toujours ? Malheureusement pas vraiment. Très souvent, c'est à la fin du travail que le créateur craque. C'est en quelque sorte le plus gros risque de la profession. Après trois ou quatre mois de travail, tous les programmeurs interviewés admettent avoir connu le « trou noir », le moment où on veut tout plaquer... Pas d'erreur, le programmeur est avant tout une personne fragile, un être un peu à part, plongé dans

son univers et d'autant plus sensible, du même coup, à tous les tracas extérieurs. Les éditeurs qui ont compris cela sont certains de remporter le marché des années 90. Mais ce n'est pas le cas de tout le monde. En premier lieu se posent les problèmes de contact. Si le programmeur est souvent un être un peu renfermé sur lui-même, c'est à l'équipe d'édition de lui proposer une structure stable et agréable. Pour les petites sociétés, la tâche est difficile. Il faut très souvent cumuler plusieurs fonctions, s'occuper tout à la fois de la mise en place du soft et de la gestion de l'entreprise. C'est un handicap pour le programmeur que de lâcher régulièrement son travail pour s'occuper de gestion. Dans de plus grosses sociétés d'éditions, un phénomène semblable mine le travail. Certaines structures sont tellement diversifiées et mal organisées que l'on a parfois bien du mal à se mettre au travail, à trouver ses limites, à respecter ses délais. Seuls s'en sortent alors les programmeurs qui ont une grande organisation personnelle. D'autres, des petits génies parfois, tournent en rond... Le problème se pose notamment pour les free-lance qui, une fois chez eux, ne sont soumis à aucune pression, si ce n'est celle des délais de fin de travail. Pour nombre de programmeurs interrogés, il est primordial que l'éditeur suive leur travail de très près, quitte à les « secouer » un peu quand ils entrent dans des phases de « ras le bol ». Il faut en fait trouver un équilibre savant : surveiller et motiver l'auteur sans lui retirer sa liberté créatrice. C'est alors un problème strictement humain. Beaucoup d'éditeurs avouent avoir rencontré des programmeurs intéressants mais avec lesquels ils ne parvenaient pas à avoir le « feeling ». Dans ce cas, le travail sera rarement positif et il faudra avoir le courage de stopper l'opération.

L'importance des rapports humains dans le monde de la programmation ludique est indéniable. Mais il faut aussi tenir compte des problèmes plus concrets, problèmes d'argent, de mode de paiement, de respect du programmeur. Une grosse société, dont nous tairons le nom, n'est, par exemple, pas encore déclarée juridiquement. Résultat, tous les programmeurs qui travaillent pour elle paient des cotisations qui ne sont pas reversées. Cela n'aide pas vraiment la création ! Plus loin, c'est un programmeur à qui l'on ne paye plus ses royalties depuis plus d'un an. Des problèmes, certes rares, mais qui traduisent le manque de protection, de respect dont souffre encore cette toute jeune profession.

L'évolution que nous avons constatée sur le terrain est heureusement très positive et l'on voit de plus en plus de programmeurs travaillant dans de bonnes conditions. Ces

Les infos circulent vite : les éditeurs peu respectueux de leurs créateurs sont mis à l'écart

progrès sont dus, soit au distributeur qui comprend à temps l'importance du programmeur et qui le respecte, soit, aussi et surtout, aux programmeurs eux-mêmes qui savent désormais faire valoir leurs droits et qui font jouer la concurrence. Les informations circulent vite dans ce milieu et les éditeurs peu respectueux de leurs créateurs sont rapidement mis à l'écart... La phrase : « Il ne faut pas travailler chez... » revient souvent.

Aujourd'hui, lorsque l'on discute avec les éditeurs, l'avenir est ensoleillé. Les locaux de travail sont de plus en plus vastes, l'organisation de plus en plus efficace, les rapports humains de plus en plus... humains ! Ce sont les règles de la réussite, les atouts de l'édition de demain.

Il reste enfin à parler de l'organisation des free-lance. Même soumise à la collaboration d'un éditeur, la réalisation d'un projet, au sein d'une équipe de programmation externe à toute structure d'édition, nécessite une organisation très poussée. Les programmeurs les plus matures savent mettre en place une équipe, faire travailler leurs coéquipiers dans de bonnes conditions. On s'installe chez soi, certes, mais on crée tout de même une structure professionnelle, des « home-studios » calmes et bien conçus. Il faut organiser des réunions, prendre en compte chaque personnalité. En conclusion, vous devez si possible compter dans votre équipe une personne exclusivement responsable de cette organisation, un metteur en scène ou chef de projet qui mènera la barque jusqu'au succès. Dernier point crucial pour la réalisation de votre projet, l'ouverture d'esprit que doit avoir votre équipe ou du moins le chef de projet.

Le programmeur est une taupe dit-on, un animal nocturne qui a peur de la lumière. C'est peut-être ce qui l'empêche souvent de travailler au grand jour, au sein d'une équipe. Il ne faut pas hésiter alors à faire appel à des gens d'autres milieux, spécialisés dans un domaine précis. Des concepteurs de jeu de rôle travaillent avec les « pros » de Donjon et Dragon, des graphistes font appel aux spécialistes du dessin animé, etc. D'où la nécessité de sortir au plus vite du terrier de la programmation nocturne pour entrer dans l'univers de la création, celle de tous les corps de métier. C'est là encore le rôle de l'éditeur de mettre en commun les capacités de chacun, de regrouper les forces pour aller toujours plus loin. Ubi Soft se compare par exemple à une plaque tournante autour de laquelle gravitent quelque trois cents programmeurs et créateurs de tout horizon. Il est alors tout à fait possible de se spécialiser dans une autre technique. Partant d'une idée qui lui est propre, un chef de projet peut et doit, s'il le croit nécessaire, faire appel à un spécialiste de tel type de scrolling, à un graphiste bien connu pour tel type d'ambiance, de tracé. De telles alliances sont rares au sein de la production micro-ludique. Le milieu est encore trop cloisonné. Mais de l'avis de beaucoup, on y viendra très vite, de la même façon que la musique fait appel à des musiciens de studio, que le cinéma s'organise en équipes variées, mises en place selon les talents de chacun. Seul danger, une uniformisation des genres, une automatisation des techniques et des modes. A chacun de conserver alors sa personnalité.

Le programmeur est-il une star ?

Dernier point important du malaise de la micro-ludique, le manque de « starisation » des programmeurs français. Imaginez que l'on annonce, dans le monde du cinéma, la sortie imminente du dernier Gaumont, du prochain de la Warber Bros ou de la Colombia Pictures ! C'est un peu ce qui se passe

L'image du programmeur à l'étranger

*Comment est considéré le programmeur hors de nos frontières ? Le programmeur est-il un artiste, un expert dans un domaine de pointe ou simplement un « actif » exerçant un métier comme un autre ? Est-ce un métier prometteur, prestigieux, capable de mener à la réussite financière ? Les Anglo-Saxons possèdent plusieurs longueurs d'avance sur nous et c'est la raison pour laquelle il est intéressant de voir comment ils perçoivent le statut du programmeur. Chez eux, l'image du programmeur ne diffère pas beaucoup d'une société à l'autre. Généralement, il y a une nette distinction entre les programmeurs de haut niveau et les... seconds couteaux. Ces derniers sont souvent recrutés pour leurs connaissances en programmation et ne font que des travaux d'appoint sur les projets des autres. Les programmeurs de haut niveau font l'objet d'une attention particulière et on leur reconnaît un sens artistique et une imagination débordante. Naturellement cette différence de considération entre les deux catégories se retrouve sur le plan financier. C'est la raison majeure pour laquelle les seconds couteaux tentent sans cesse leurs chances pour devenir des stars. Le tout est de trouver la bonne idée ou les bonnes routines. Aux Etats-Unis, par exemple, on retrouve cette sélection élitiste, basée sur la persévérance. Là-bas, il ne faut pas seulement du talent mais aussi du punch, de la hargne et un sens de l'opportunité. Ainsi, le rêve américain est une réalité pour certains programmeurs qui sont à la tête d'une société d'édition. Brian Fargo de Interplay (*Bard's Tale*), Ken Williams de Sierra-on-Line (*King's Quest*), Richard Garriot de Origin (*Ultima*) en sont quelques exemples. Les autres stars comme David Joiner (*Faery Tale*) ou Dough Bell (*Dungeon Master*) associent leur nom à une société. Tous ont eu un mal fou à démarrer dans la profession, chose tout à fait normale : elle était quasiment inexistante et la grande difficulté résidait dans le choix d'un éditeur sérieux et honnête ! Deux autres constantes reviennent : ils sont très joueurs et essentiellement des autodidactes dans la technique de programmation et création de jeux. Mêmes constatations en Grande-Bretagne où les stars sont avant tout des joueurs qui ont décidé de faire de leur passion un métier. Beaucoup d'entre eux créent également leur propre société de développement tels les Argonauts (*Starglider*), Psygnosis (*Ballistix*), Magnetic Scrolls (*Corruption, Fish*), Builfrogg (*Populous*), Bitmap Brothers (*Speedball*), etc. A quelques exceptions près, on peut affirmer qu'il est bien fini le temps où le « poor lonesome » programmeur pouvait faire son petit bonhomme de chemin dans le « business ». Les raisons d'un tel choix de structure sont évidentes, être son propre patron est une liberté des plus précieuses dans ce milieu. Libre à eux de s'organiser comme ils l'entendent, de travailler avec les gens qu'ils aiment, de créer les jeux qui leur plaisent. Les résultats, on les çonnaît : les meilleures créations disponibles sur micro sortent de ces sociétés où souvent la recherche fondamentale est une réalité (*Dungeon Master en est le meilleur exemple*). Leurs points faibles sont une absence de connaissance du marché et une faiblesse financière. Ils détournent généralement le problème en s'associant avec de puissantes sociétés capables d'assurer la commercialisation de leurs produits. C'est le cas de Logotron qui vient tout juste de signer avec Mirrorsoft. Qu'ils soient un groupe de programmeurs ou des individus, le système de free-lance semble être pour beaucoup la solution idéale pour travailler. Kevin Bulmar de Gremlins affirme que le statut de salarié est une sécurité mais celui de free-lance est plus avantageux pour les bons programmeurs. Pour résumer son point de vue : un free-lance reçoit habituellement des avances puis des royalties sur un projet donné. S'il pense que son projet est moyen, il a tout intérêt à demander des avances importantes au détriment des royalties. Dans le cas contraire, il se doit de réduire ses demandes d'avances et d'exiger de confortables royalties. Ces dernières sont somptueuses quand le programme est de qualité. David Joiner affirme avoir touché plus de 1 500 000 F sur les ventes de ses produits dont* Faery Tale *! David Braben, lui, annonce une somme de 6 000 000 F (environ) pour* Elite *! Bien entendu, il s'agit-là d'exemples exceptionnels. Plus généralement, et là les programmeurs anglais sont très avares de chiffres, les revenus moyens pour le free-lance oscillent entre 150 000 et 800 000 F par an. Un programmeur débutant (salarié) touche environ 6 000 F par mois. Un programmeur confirmé et recherché (toujours salarié) touche, entre 12 000 F et 15 000 F par mois. Bien que ces derniers chiffres soient à prendre avec une certaine réserve, ils confirment le fossé qui sépare les « bons » des « seconds couteaux ». D'un point de vue relationnel, les programmeurs et les éditeurs s'entendent généralement bien. Toutefois, trop de problèmes surgissent souvent ça et là. Chaque camp rivalise de discrétion sur les désaccords qui ont causé la séparation. Des programmeurs démissionnent sans donner d'explications sur les raisons de leur départ. Or, on sait que, dans ce milieu, les programmeurs sont les plus vulnérables. Une certaine transparence serait bénéfique pour eux mais voilà, leur attitude prouve qu'il existe bien une loi du silence. Le milieu est étroit et le programmeur qui dévoile la cuisine interne d'une société ne se fait pas que des amis et il le sait bien. Bref, on hésite à embaucher un programmeur qui « l'ouvre trop » car il pourrait récidiver ! Un exemple ? Les programmeurs de la toute nouvelle société Velocity sont les auteurs de* F-18 Interceptor *sur* Amiga, *distribué par Electronic Arts. On murmure que la raison de leur rupture avec Electronic Arts vient du non-paiement de royalties ! Les échos sur les mésaventures de Velocity sont très discrets. Aujourd'hui, Velocity est un label distribué par Broderbund et leur premier titre se nomme* Jetfighter. *Nous ne reviendrons pas sur les déboires de Steve Bak (voir* Tilt *n° 64, page 34). Voilà qui en dit long sur les pratiques de ce milieu. Le programmeur ne possède pas de moyens efficaces pour se prémunir des mauvaises surprises, d'où l'importance pour lui de rencontrer un éditeur sérieux et digne de confiance.*

Dany Boolauck

en micro-informatique ludique. *Titan* est connu auprès du public comme le dernier-né de chez Titus, malheureusement pas comme la plus belle réalisation du jeune Philippe Pamart, le programmeur qui a pourtant conçu et réalisé le soft dans son ensemble. Même chose pour *Opération Wolf*, un soft plus « Ocean » que Christophe Gomez ! La « starisation » du programmeur existe davantage en Grande-Bretagne. En France, les programmeurs avouent souvent que s'ils ne sont pas des stars, c'est peut-être que leur nature s'y oppose ! Mais les éditeurs reconnaissent quant à eux l'importance de cette starisation. Développer la notoriété des programmeurs et prendre en compte leur travail, c'est en effet briser à long terme l'impersonnalité d'une disquette

Qualités premières du programmeur de choc : la passion mais surtout la ténacité et la patience

et, peut-être, résoudre quelques-uns des grands problèmes de l'informatique. Le piratage, par exemple, est en quelque sorte lié à cet anonymat. Pour le pirate, la disquette est un bout de plastique qui lui appartient dès qu'elle passe entre ses mains, dès qu'il abat ses protections. Et c'est bien normal : le joueur français ne respectera jamais l'entité juridique et financière que représente le nom de l'éditeur ou du distributeur, une entité sans visage. Par contre, si l'on valorisait plus l'image du programmeur, n'y aurait-il pas une chance que le joueur respecte plus le travail de l'un de ses confrères de jeu ? Mais même sans parler du piratage — cette starisation ne suffirait pas à enrayer le phénomène — il faudra de plus en plus stariser le programmeur, d'une part pour l'encourager dans son travail, d'autre part pour ouvrir la profession aux nouveaux talents, et surtout faire respecter un peu plus l'œuvre humaine derrière le bout de plastique 3 pouces 1/2... Certaines sociétés placent depuis longtemps déjà la photo des programmeurs sur leurs jaquettes. Espérons que le mouvement va être suivi, tant par la production que par la presse et le public ! Partout où l'on développera l'aspect humain de la programmation, on marchera vers plus de respect, plus de qualité et plus d'idées. Avant de clore ce dossier, voici une série de questions/réponses qui vous aideront à mieux cerner les possibilités et les pièges du métier de programmeur, avec de très nombreux conseils. Dès le prochain numéro, nous consacrerons un dossier aux méthodes de la création de jeux proprement dite...

Olivier Hautefeuille

Les 17 commandements du programmeur

Voici une série de questions/réponses qui vous aideront, sans doute, à mieux cerner les possibilités et les pièges de la programmation micro-ludique. Pas de recettes miracles, nous l'avons dit, mais de très nombreux conseils qui nous proviennent, pour la plupart, des éditeurs et des programmeurs eux-mêmes.

1

Avoir plus l'esprit jeu que l'esprit programmation

Les bons programmeurs sont avant tout des « HAI » ou « hommes à idées ». La technique, ce n'est vraiment pas le plus important et ce qui manque le plus souvent, c'est l'idée du jeu, pas sa réalisation. Après avoir passé des heures et des heures devant son moniteur à assembler des routines, **le programmeur ne doit jamais perdre l'esprit du jeu.** Il faut qu'il joue beaucoup lui-même, qu'il n'hésite pas à passer du temps à suivre le marché et à se faire plaisir en jouant.

2

Juger son produit, l'autocritique

Inutile d'envoyez le fruit de vos premiers essais à un éditeur. Il faut savoir juger soi-même du produit, **ne se lancer que lorsqu'on est sûr de tenir quelque chose d'intéressant.** Tous les éditeurs reçoivent, en moyenne, entre trente et soixante projets par mois. Malheureusement, il s'agit le plus souvent de démos, certes jolies, mais qui n'ont rien à voir avec un logiciel. Une bonne solution, imaginez que vous testiez le soft d'un autre, avec toute la passion mais aussi la rigueur dont seuls sont capables les joueurs que nous sommes !

3

Travailler en équipe

Difficile de faire un hit sans faire appel à des spécialistes, la tâche est aujourd'hui trop grande, tant au niveau des routines que des graphismes et de la musique. L'heure est au travail d'équipe. Il faut se rassembler avec des gens qui s'entendent bien. Pour les éditeurs, l'**esprit d'équipe** est du même coup l'une des qualités maîtresses du programmeur de demain.

4

Contacter au plus vite un éditeur

Lorsque la technique est maîtrisée et que l'idée révolutionnaire vient de nous éblouir, **prendre contact avec un éditeur.** Lui seul peut vous diriger. Il est souvent préférable de ne présenter à l'éditeur qu'une maquette, un travail sur papier qui explique le scénario primaire du jeu, les sprites qu'il met en place, le maniement et la logique du jeu. Cela vous fera gagner un temps précieux puisque vous ne programmerez qu'après être sûr de l'avenir du soft.

5

Rester ouvert aux conseils de l'éditeur

L'une des raisons pour laquelle il vaut mieux apporter une maquette qu'un produit très avancé : **l'éditeur va, dans presque tous les cas, vous demander de modifier votre programme.** Ne vous en formalisez pas : sa connaissance du marché vous sera utile. Il arrive même que sur l'ensemble scénario/programmation/graphisme d'un logiciel, l'éditeur ne soit intéressé que par l'une ou l'autre des composantes. Il peut alors être enrichissant pour vous de retravailler le soft avec d'autres gens pour apprendre de nouvelles techniques.

6

Ne pas avoir peur que l'on vous vole votre création.

Nombreux sont les jeunes programmeurs qui craignent de se faire voler leurs idées... N'hésitez pourtant pas à envoyer votre disquette ou votre projet chez un éditeur. Ce dernier n'a aucune envie de vous « doubler » pour la simple raison que ce qu'il cherche, ce n'est pas de bonnes idées, mais de bons programmeurs et scénaristes. Il sera plus intéressé par votre collaboration à long terme que par votre premier chef-d'œuvre... A ce propos, il ne faut pas espérer revoir un jour la disquette que vous lui avez envoyée...

7

Penser aux versions étrangères

Il vaut mieux viser les marchés européen, américain ou encore japonais que de se cantonner à l'Hexagone. Pour les jeux d'aventure, évitez de ce fait les analyseurs de syntaxe, trop complexes à traduire. De plus, prévoyez de la place sur la disquette pour contenir une traduction éventuelle des fichiers texte en anglais, etc. Jusqu'à l'idée qu'il faut choisir, de façon à ce qu'elle séduise, tout aussi bien, un jeune Français

qu'un jeune Américain ou Anglais. Evitez la violence, mal perçue outre-Atlantique. Autant d'idées qui vous permettront de passer les frontières.

8

Evitez les voyages

Le rapport de confiance programmeur/éditeur est à la base de tout votre travail. Il faut savoir se stabiliser suffisamment longtemps dans une même maison, afin de ne pas perdre trop de temps, de ne pas avoir à se réadapter à chaque fois et de ne pas s'aigrir. Outre quelques cas spéciaux, seuls les mauvais produits occasionnent des conflits entre vous et l'éditeur. La règle : choisir la boîte selon son ouverture sur le marché, le contact que l'on a avec l'éditeur et les salaires qu'il vous propose. Ensuite, **la fidélité maximum** !

9

Faut-il monter sa propre boîte d'édition ?

Le risque de ne pas tenir le coup face aux « grands » de ce monde est énorme. Il semble très difficile de s'installer aujourd'hui dans un marché qui parvient tout juste à faire quelques heureux. Mieux vaut alors constituer une équipe qui travaillera quand même main dans la main avec un éditeur puissant, et... riche ! La demande en **studios spécialisés** dans une ou des techniques particulières fait partie, par contre, des composantes du futur micro-ludique. Les effets spéciaux graphismes et animations poussés sont, par exemple, assez chers à réaliser mais du même coup très demandés « en extérieur » sur le marché. Une idée à suivre...

10

Les qualités premières du « bon » programmeur

Elles ont été mises à jour dans cet article mais il est important d'insister sur les valeurs incontournables que sont la **passion et surtout la tenacité et la patience.** Etre programmeur, c'est avant tout être obstiné et très résistant ! Du côté des éditeurs, le point noir reste toujours le **respect des délais** prévus pour la sortie d'un logiciel ! Il faut savoir évaluer au plus juste ce temps de réalisation. C'est capital !

11

Les défauts les plus marquants

De deux choses l'une... Le « trop mauvais » bâcle son travail, le « trop bon » n'accepte jamais de s'arrêter. Entre les deux, un savant équilibre fera de vous le « plus mieux » ou le « moins pire ». Mais une chose est sûre, **il faut savoir stopper la programmation,** même si l'on se dit toujours : « Je pourrais faire mieux ». Passé le délai fixé par l'éditeur, dites-vous que le « mieux », ce sera pour la prochaine fois !

12

Et les éditeurs dans tout ça...

Trois points essentiels aux dires des programmeurs interviewés : les rapports humains, l'honnêteté et l'amour du risque... Et le plus souvent, ces trois qualités, ou leurs défauts respectifs, seront à la charge d'une seule personne, le recruteur, le chef de projet dont le rôle devient de plus en plus crucial dans le succès d'une société.

13

Sur quelle machine programmer ?

Pas d'hésitation, seules trois machines restent en course pour le futur. Le *PC*, l'*Atari ST* et l'*Amiga*. Pour les grosses productions (européennes au moins), le projet ne sera considéré comme « existant » que lorsque les versions de ces trois machines seront mises au point. C'est une bonne chose à savoir, si l'on veut mettre toutes les chances de son côté et, surtout, si l'on veut évaluer le temps et le coût de l'opération.

Dans un autre ordre d'idée, il est primordial d'axer sa formation sur une seule machine pour en tirer l'essentiel. Les autres versions proviendront du travail d'équipe, soit avec des free-lance que vous connaissez, soit par l'intermédiaire des groupes qui travaillent déjà pour l'éditeur que vous avez choisi.

14

Quel langage et pourquoi ?

Ici, pas d'erreur, c'est l'assembleur qui est à l'ordre du jour. Mais cela dépend bien sûr du type de programme réalisé. L'assembleur est indispensable pour la vitesse, arcade, action, etc. Pour les softs d'aventure, le C, ou un autre langage du même type, sera très efficace.

15

La musique, une spécialité un peu à part

La bande son d'un programme est le seul élément qui reste, dans la majorité des cas, indépendant du travail décrit dans cet article. Développé le plus souvent à l'extérieur de l'équipe, une bande son est payée entre 5 000 F et 15 000 F. Là encore, on souffre plus que jamais du manque d'originalité des bruitages et des séquences musicales qui accompagnent le soft. Pour les amateurs bien équipés (*Home Studio*), il y a sûrement de quoi réussir dans la vie, pour peu que l'on monte, au plus vite, **une structure solide, indépendante et surtout créatrice.**

16

Faire un soft...

Voici enfin la recette généralement employée par tous les programmeurs pour mettre au point leur programme. Il faut tout d'abord l'idée. Viennent ensuite l'analyse du jeu, combien de sprites, combien de tableaux, quelle stratégie..., puis le tracé des algorithmes, les « chemins logiques » qui constituent l'ossature du programme. Alors, et seulement, entre en jeu la programmation, parallèlement au travail graphique. La chasse au bug est sans doute le moment le plus difficile mais le plus passionnant. Et surtout, ne pas oublier, en dernier lieu, de travailler au maximum la « jouabilité » du soft. C'est malheureusement à ce moment qu'interviennent les problèmes de délais de livraison. Laisser tomber cette dernière phase, c'est pourtant prendre le risque de saboter les six à huit mois de travail qui l'on précédée ! Nous consacrerons un dossier complet sur « Comment créer un jeu » dès le prochain numéro de *Tilt*.

17

Dernière remarque

Une chose est certaine, « ils » cherchent tous des programmeurs, des graphistes, des scénaristes ou musiciens ! Alors pas d'hésitation, si vous vous sentez à même de faire face aux horreurs et aux délices de la « soft-création », si vous avez la passion et la volonté, la technique et/ou l'idée, foncez sur vos cahiers de notes, vos claviers, vos téléphones ! Des millions de joysticks vous attendent ! O.H.

Tête au carré pour karatéka raté

Ami des challenges culturels, bonjour !... Ici Alain Huyghues-Lacour qui vous parle. Je suis en direct du stadium intercombat où, pour la première fois au monde, une compétition réunit karatékas, boxeurs, escrimeurs et bagarreurs ! Les châtaignes, les marrons et les horions vont pleuvoir !

Les jeux de combat sont très populaires et tous les ordinateurs disposent d'un très grand choix en ce domaine. La vogue des jeux de combat, généralement de karaté, date de l'arrivée des ordinateurs, à l'exception de l'excellent *Rocky* sur la console *Coléco*. Le premier grand hit du genre a été *The Way of the exploding fist* sur *C 64*. Cet excellent programme fit sensation et ouvrit la route à de nombreux autres jeux. Quelques années après sa sortie, il demeure encore l'un des chefs-d'œuvre incontestés du genre. Bien sûr, on a vu beaucoup mieux depuis sur le plan du graphisme ou de l'animation, mais en ce qui concerne le combat proprement dit, il est difficile de faire mieux : *Exploding Fist* offrait déjà seize mouvements différents ainsi qu'une grande précision des coups. Il faut bien reconnaître que le genre a ses propres limitations, ce qui fait dire à ses détracteurs que, lorsqu'on en a vu un on les a tous vus. Mais cela n'est pas tout à fait exact. On voit arriver, ces temps-ci, des jeux qui mélangent combat et arcade. Attention, il ne s'agit pas de jeux où il suffit d'appuyer sur le bouton du joystick pour se débarrasser de ses adversaires d'un coup de poing ou d'épée. Un jeu de combat, digne de ce nom, doit offrir une certaine variété de coups et c'est un genre qui exige des réflexes, du sang-froid, de la technique, de la précision et le sens du timing. Les bons jeux de combat ne sont pas faits pour les brutes, il faut de la finesse. Nous avons choisi quatre programmes qui portent sur des disciplines différentes : karaté, boxe, combat de rue et combat à l'arme blanche. Par ailleurs, **International Karate +** et **Punch Out** sont des jeux de sport assez classiques, tandis que **Barbarian II** et **Double Dragon** sont orientés vers l'arcade.

Scénario

Les jeux de combat n'ont souvent pas de scénario. Quand ils en ont un, ce n'est généralement qu'un vague prétexte qui n'apporte pas grand-chose au jeu.

Vainqueur par K.O.

International Karate + ne s'en embarrasse pas : il s'agit d'une série de combats entre trois karatékas arbitrés par un maître. *Punch Out* présente un argument à la *Rocky* : un jeune boxeur du Bronx, soutenu par son fidèle entraîneur, se lance dans la compétition en rêvant de devenir champion du monde. Pour y parvenir, il devra triompher dans trois circuits : mineur, majeur et mondial. S'il est vaincu par l'un de ses adversaires, il devra le rencontrer à nouveau. S'il échoue à trois reprises, il ne lui restera plus qu'à prendre sa retraite.

Double Dragon présente un scénario, dont le moins qu'on puisse dire est qu'il ne brille pas par son originalité. La fiancée de Billy a été enlevée par un gang et il se lance à sa recherche, seul ou en compagnie de son frère jumeau. Une histoire qui sent vraiment le réchauffé. L'argument le plus séduisant est indiscutablement celui de *Barbarian II*. Le barbare se lance à la poursuite de Drax, son vieil ennemi qui lui a échappé à la fin du premier épisode. On retrouve avec plaisir tous les archétypes de l'*Heroic Fantasy* avec des monstres incroyables, des décors fascinants et des objets magiques. On a vraiment l'impression de vivre une des merveilleuses aventures de *Conan le Barbare*.

Variété des mouvements

Punch Out n'offre que neuf mouvements dont cinq coups différents. Cela est assez peu pour un programme de combat, mais n'oublions pas qu'il s'agit de boxe et qu'il n'est donc pas question de donner des coups de pied ou de faire des cabrioles. On peut donc frapper de la droite ou de la gauche, au visage ou au corps et on dispose également d'un uppercut dévastateur. Cet éventail est largement suffisant pour livrer des combats passionnants. Peu de mouvements donc, mais d'une grande précision, et qui exigent une technique sans faille. Il n'est pas question de taper à tort et à travers. Mais nous reviendrons sur le plan du réalisme. En revanche, l'impasse a été faite sur le jeu de jambes, comme pour les autres programmes de boxe, car il semble impossible d'élaborer un système de contrôle qui permette de diriger à la fois les mouvements des bras et des jambes.

Barbarian II : des coups précis et efficaces.

Sur les onze mouvements que l'on peut effectuer dans *Barbarian II*, on ne compte que trois attaques différentes à l'épée et un coup de pied. C'est bien peu, comparé à la grande panoplie de coups disponibles dans le premier *Barbarian*. Mais cela est suffisant, compte tenu de la variété de situations auxquelles le barbare doit faire face. D'autant plus qu'il convient de choisir soigneusement le mouvement qui s'impose à un moment précis et qu'il faut l'exécuter selon un timing rigoureux.

Double Dragon présente dix mouvements dont sept coups différents, ce qui est beaucoup pour un jeu d'arcade. Certains d'entre eux sont particulièrement spectaculaires,

Double Dragon : une prise très spectaculaire.

comme lorsque vous prenez votre adversaire par les cheveux avant de l'envoyer dans les airs, ou encore le coup de coude en arrière. On peut également assommer les ennemis qui portent des armes, pour s'en emparer et les retourner contre eux. Cette possibilité est plaisante, bien qu'elle facilite trop le combat. Mais si les coups sont variés, il faut bien reconnaître qu'ils manquent franchement de précision. Contrairement aux autres programmes de ce challenge, il suffit de presser sans cesse le bouton du joystick pour se défaire de ses adversaires. Nul besoin de technique ou de précision, seule compte l'énergie. C'est dommage car ce jeu agréable aurait beaucoup gagné à être plus soigné sur ce plan.
Dans ce domaine, qui est fondamental, c'est *International Karate +* qui l'emporte largement avec seize mouvements dont une douzaine de coups différents. Il n'est pas possible de faire plus, à moins d'avoir recours au clavier. Difficile de maîtriser parfaitement un aussi grand nombre de mouvements, mais les vrais amateurs du genre s'en donneront à cœur joie. Bien sûr on peut s'en sortir pendant quelques combats

Multiples mouvements pour International Karate +.

en n'utilisant qu'une demi-douzaine de mouvements. Mais quand le niveau de difficulté augmente, cela devient un lourd handicap car l'ordinateur utilise toutes les combinaisons possibles.
On appréciera tout particulièrement la grande précision des mouvements. Une fois qu'on parvient à les maîtriser, on se régale vraiment. Mais la technique n'est pas tout et il faut également beaucoup de sang-froid pour triompher de ses adversaires. En effet, tout va très vite et, comme vous affrontez deux adversaires simultanément, il ne faut surtout pas se lancer aveuglément dans la mêlée, mais plutôt choisir son moment et ne frapper qu'à coup sûr.

Les adversaires

International Karate + n'offre aucune variété à ce niveau puisque vous affrontez toujours les mêmes adversaires. Cela est compensé par une bonne progression du niveau de difficulté. Les premiers combats ne sont guère difficiles, ce qui vous permet de vous échauffer, mais ensuite vos adversaires deviennent plus agressifs et leurs coups sont à chaque fois plus précis. Par

Le tableau de bonus d'International Karate +.

ailleurs, les tableaux de bonus, qui se déroulent entre deux combats, sont très réussis et relancent bien l'intérêt de jeu. Ce sont des épreuves variées qui exigent d'excellents réflexes.
Dans *Double Dragon*, vous devez affronter une grande variété d'adversaires dont des géants et même des femmes agressives qui vous attaquent à coups de fouet. Mais cette variété est assez illusoire car, quel que soit votre adversaire, vous pouvez vous en débarrasser de la même façon sans que cela vous impose le moindre changement

Double Dragon : un grand nombre d'ennemis.

de tactique. Lorsque vous êtes en possession d'une arme, cela devient un jeu d'enfant : vous frappez, vous attendez qu'ils se relèvent, vous frappez à nouveau et ainsi de suite. Cela est assez décevant sur le plan du combat car vous pouvez facilement terminer le jeu en ne vous servant que d'un seul coup. En revanche, cette faiblesse est compensée par le fait que vous devez fréquemment faire face à deux ou trois adversaires en même temps. Il faut absolument éviter de se laisser encercler, ce qui vous mettrait en fâcheuse posture. C'est là le seul aspect tactique de ce programme.

Dans *Punch Out*, vous devez vous qualifier face à de nombreux adversaires, avant de tenter votre chance en affrontant Mike Tyson pour le titre de champion du monde. Trois boxeurs vous attendent dans le premier circuit, quatre autres dans le second et, pour le championnat du monde, vous devrez triompher de six adversaires. Cela fait donc treize adversaires qui ont leur propre style. Ces boxeurs sont de plus en plus redoutables et il faut absolument découvrir leur faiblesse pour parvenir à les vaincre. La tactique joue un rôle déterminant dans ce programme : pas question de frapper au hasard, il faut étudier soigneusement les séquences d'attaque de vos adversaires et frapper au bon endroit selon un timing très précis, pour avoir une chance de les envoyer au tapis. L'action n'est jamais répétitive et chaque nouveau match offre un véritable challenge.
En ce qui concerne la diversité des adversaires, c'est *Barbarian II* qui l'emporte largement. Tout au long de sa quête, le barbare devra affronter pas moins de vingt et un monstres, tous plus beaux les uns que les autres. Les concepteurs de ce magnifique programme n'ont certes pas manqué d'imagination en créant ces monstres fabuleux. On peut se débarrasser des premiers en s'agenouillant pour frapper avec l'épée, mais, par la suite, il faut trouver la tactique qui convient à chaque créature. Là aussi, il ne saurait être question de frapper sans cesse car le timing est déterminant. Il faut impérativement tenir compte des séquences d'attaque de vos adversaires, car si vous frappez dans le vide, ils en profitent pour vous porter une série de coups et vous aurez bien du mal à reprendre le dessus. Le monstre le plus redoutable est sans doute le tigre qui rôde dans les cavernes du second niveau. Celui-ci vous attaque de deux manières différentes, à vous d'utiliser la parade qui convient. Son attaque est tellement rapide que vous ne vous tirerez d'affaire que si vous parvenez à anticiper. La moindre erreur est fatale car, contrairement aux autres monstres, il ne se contente pas de vous blesser. S'il vous touche, il vous renverse et se met immédiatement à vous dévorer. Lorsque vous le rencontrez, il est conseillé de prendre la fuite, quitte à devoir faire un large détour, mais encore faut-il qu'il vous en laisse le temps. Les

Barbarian II : un adversaire redoutable.

combats se succèdent sans interruption, mais cela ne devient jamais répétitif grâce à la grande variété de vos agresseurs.

Réalisme

Double Dragon est un bon jeu d'arcade, mais il est évident que le réalisme n'a pas été le principal souci de ses concepteurs. Ce combat de rue est aussi réaliste qu'un film de Stallone, mais on se laisse quand même prendre au jeu. Il est également difficile de parler de réalisme dans le cas de *Barbarian II*, compte tenu des monstres que l'on y rencontre, mais l'excellente animation apporte indiscutablement une certaine crédibilité aux combats. Lorsque le barbare prend un coup, il recule d'un pas, mais, lorsqu'il est dos au mur, il devra en encaisser toute une série avant de pouvoir reprendre l'offensive. Par moments, on tombe même dans l'hyperréalisme quand le barbare décapite un adversaire ou bien quand le saurien lui mange la tête. Un régal !
La souplesse et la grande précision de l'animation apportent beaucoup de réalisme à *International Karate +*. Le contrôle du personnage est irréprochable et, dès que l'on

Barbarian II : hyperréaliste à tendance gore...

parvient à maîtriser les différents mouvements, on s'y croirait vraiment. Et puis ce programme est fidèle à l'esprit de ce type de compétition puisque les points accordés par l'arbitre sont fonction de la difficulté des coups qui sont portés.
Mais en ce domaine, c'est *Punch Out* qui est le plus convaincant. En effet, dans presque tous les programmes de combat, on peut se prendre une belle série de coups sans que cela affecte votre capacité de contre-attaque. Ici, quand on est sérieusement touché, on reste vulnérable pendant

Punch Out : suivez les conseils de l'entraîneur.

un certain temps et il faut absolument esquiver les coups suivants, pour récupérer avant de pouvoir repartir à l'attaque. Et puis, dans les autres programmes de ce challenge, on peut frapper sans arrêt sans montrer le moindre signe de fatigue alors que, dans la réalité, il serait tout à fait impossible de tenir un tel rythme. Dans *Punch Out*, cela est rendu d'une manière très astucieuse : vous gagnez des cœurs ou des étoiles, chaque fois que vous touchez votre adversaire ou que vous évitez un de ses coups, et vous en perdez lorsque vous êtes touché ou quand vous frappez dans le vide. Vous ne pouvez lancer un uppercut que si vous avez une étoile, et si vous n'avez plus de cœur, vous ne pourrez plus frapper du tout pendant un certain temps. Cela est vraiment très convaincant et vous oblige à économiser vos forces et à ne frapper qu'à coup sûr. Autre détail réaliste : entre deux rounds, vous pouvez demander conseil à votre entraîneur sur la meilleure tactique à utiliser contre votre adversaire.

Options

Barbarian n'offre aucune option, mais l'aventure est suffisamment difficile pour vous garder devant votre écran pendant longtemps. Avant de commencer la partie, vous avez la possibilité de choisir entre le barbare et la princesse, mais comme ils se comportent de la même manière dans les combats, on ne peut pas considérer qu'il s'agisse vraiment d'une option. *Double Dragon* n'offre qu'une seule option, mais elle est très importante puisqu'elle vous permet de jouer à deux simultanément, ce qui est l'occasion de parties passionnantes. L'esprit du jeu consiste à jouer en équipe et à s'entraider pour progresser. Mais ce

Double Dragon : de passionnantes parties à deux...

qui est très bien, c'est que l'on peut frapper son partenaire. Cela donne des parties très animées, surtout lorsque l'un des joueurs est maladroit ou bien quand il ne résiste pas à la tentation de vous frapper comme par accident. En revanche, on regrettera que le niveau de difficulté soit le même pour un ou deux joueurs. *Punch Out* n'offre pas non plus d'options, mais on appréciera la possibilité de reprendre une nouvelle partie. En effet, un code s'inscrit sur l'écran une fois que vous êtes sorti vainqueur d'un circuit et il suffit de le rentrer pour commencer au niveau suivant.

International Karate + offre un nombre incroyable d'options : tout est possible ou presque. L'ordinateur contrôle deux combattants lorsque vous jouez seul et un seul quand vous jouez à deux. Dans ce type de programme, il est toujours mieux de jouer à deux, mais ici, le troisième combattant contrôlé par l'ordinateur introduit un élément supplémentaire très intéressant. L'option la plus appréciable est celle qui vous permet de ralentir ou d'accélérer la vitesse de jeu, ce qui est fort rare dans ce type de programme. Vous pouvez avoir

Difficile d'avancer.

recours à la vitesse lente pour vous familiariser avec les différents mouvements. Vous pouvez aussi vous amuser à livrer un combat délirant à une vitesse hallucinante. Mais vous aurez bien du mal à tenir le coup face à l'ordinateur.
A côté de ces deux options très importantes, vous disposez de nombreuses autres possibilités qui, bien qu'elles n'apportent rien au niveau de l'intérêt du combat, sont très amusantes. Par exemple, vous pouvez changer les couleurs du décor, faire passer un pacman derrière les combattants ou bien faire tomber le pantalon d'un de vos partenaires en plein combat.

Réalisation

Les versions 16 bits de *Double Dragon* sont honnêtes mais on pouvait espérer mieux, surtout de la part de Melbourne House qui nous avait habitués à des réalisations bien plus brillantes. Quant à la version *C 64*, elle est très décevante. En revanche, *Punch Out* bénéficie d'une excellente réalisation avec de bons graphismes et une animation de qualité, l'une des meilleures sur la console *Nintendo*. Mais la palme revient indiscutablement à *International Karate +* et *Barbarian II* qui sont des petites merveilles. Il est très difficile de les départager car ils bénéficient tous deux d'une réalisation irréprochable, tant en ce qui concerne les versions 8 bits que celles sur 16 bits. Graphisme, animation et bande sonore sont vraiment au top niveau. On peut accorder un léger avantage à *Barbarian II* pour la variété des décors et des monstres, mais son challenger offre l'avantage de présenter un grand nombre d'options.
International Karate + et *Barbarian II* sont deux grandes réussites. Le premier est classique et très technique, tandis que le second renouvelle le genre grâce à une

36 15 TILT : EMPOCHEZ LE MAGOT !

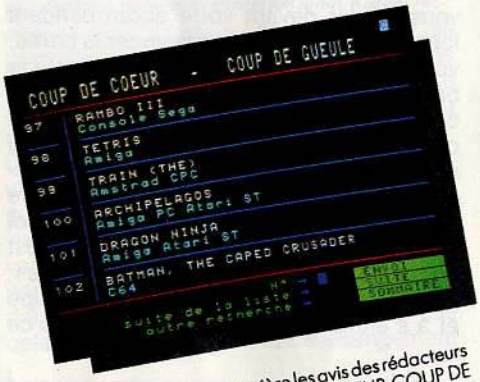
GAGNEZ 10 000 F EN BONS D'ACHATS

Du 30 mai au 28 juin, faites tourner le jackpot et décrochez l'un des 10 bons d'achat valables dans la boutique Shoot Again, 145, rue de Flandre 75019 PARIS.

1er PRIX : 1 bon d'achat de 3 000 F
du 2ème au 6ème prix : 1 bon d'achat de 1 000 F
du 7ème au 10ème prix : 1 bon d'achat de 500 F
du 11ème au 30ème prix : un porte-clé TILT.
Mot-clé JACK

LES NEWS DU 36 15 TILT :

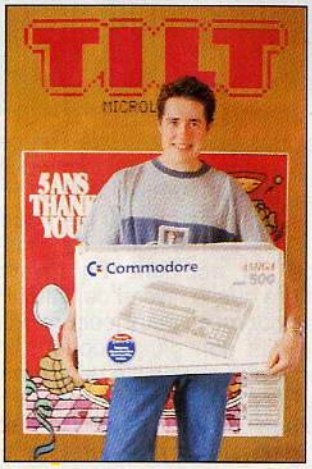
Amateurs de Musique Assistée par Ordinateur, une nouvelle rubrique "bidouilles" vous est réservée. N'hésitez pas à poser vos questions, le spécialiste de l'informatique musicale vous répond. Mot-clé MUZIK.



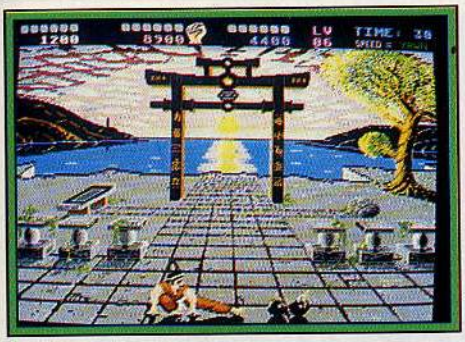
Consultez en avant-première les avis des rédacteurs de TILT sur la rubrique COUP DE CŒUR-COUP DE GUEULE ! Vous y trouverez tous les hits et les rollings softs testés dans le numéro de TILT à paraître. Mot-Clé CŒUR.

Plus de 2 000 pokes disponibles 24 H/24 H ? C'est possible et c'est sur la rubrique POK'N STOCK du service Tilt. Et si vous avez quelques pokes dans vos placards..., il y aura une surprise pour les meilleurs. Mot-Clé POK.

IL A GAGNE !



André Wozny (92), 20 ans, remporte l'AMIGA 500.
offert par Commodore France.



International Karate + : une superbe réalisation.

approche arcade/aventure, tout en restant très intéressant au niveau du combat. Les amateurs du genre se doivent de posséder ces deux programmes dans leur ludothèque. Si vous avez une console *Nintendo*, là aussi, pas d'hésitation, *Punch Out* est l'un des meilleurs jeux de combats qui existent. En revanche, *Double Dragon* fait mauvaise figure à côté de ses concurrents. C'est un programme agréable, mais on s'en lasse vite en raison de sa trop grande facilité. Du fait de la présence d'une option continue, on le termine dès la première partie et il perd alors une bonne partie de son intérêt. Les jeux de combats ont encore un bel avenir devant eux pour peu qu'il y ait un renouvellement du genre. Il existe actuellement

Un uppercut fulgurant.

Barbarian II : une réalisation exceptionnelle.

un grand nombre de programmes de combats sur tous les formats et ils ne se distinguent pas toujours les uns des autres. Il n'y a certainement plus de place sur le marché pour un enième programme de karaté. Mais il est toujours possible d'aller dans le sens d'un plus grand réalisme comme dans *Punch Out*, ou bien de renouveler le genre à la manière de *Barbarian II*.

Alain Huyghues-Lacour

— Les meilleurs jeux de combat —

ST :
Barbarian, Barbarian II, International Karate, International Karate + et Karate Kid II.

Amiga :
Barbarian, International Karate + et Karate Kid II.

C 64 :
International Karate +, Exploding Fist, Barbarian, Barbarian II, Bangkock Knights.

Amstrad :
Exploding Fist et Barbarian.

Spectrum :
Exploding Fist, Barbarian et The Way of the tiger, Barbarian II.

PC :
Double Dragon.

Console Sega :
Double Dragon et Rocky.

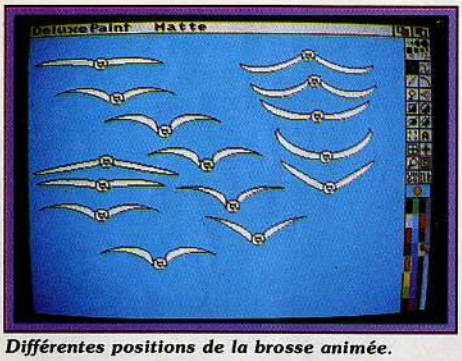
Console Nintendo :
Punch Out et Kung Fu.

EN DEUX MOTS : ESSAYEZ-LE !!
BUMPY
Pour ATARI ST
AMSTRAD CPC
PC ET COMPAT.
Vous devez piloter une petite balle fort espiègle à travers un dédale de plate-formes rebondissantes. En sautant de plate-forme en plate-forme, il faut attraper un maximum d'objets très utiles pour progresser.
— 1 ou 2 joueurs — 100 tableaux
— Editeur de tableaux !
SAUF CPC K7
loriciels
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL : (1) 47 52 18 18

Deluxe Paint III

Est-il encore besoin de présenter *Deluxe Paint* : le meilleur logiciel de dessin sur *Amiga* ? La version III offre de grandes facilités d'animation et de déformation en tous sens.

Cette troisième version de *Deluxe Paint* apporte de nombreuses améliorations et non des moindres : animation, utilisation du mode « halfbrite », écran overscan, ombrages et plus grande variété des modes de brosses et de remplissages. L'adjonction d'une extension mémoire est quasi-indispensable et même avec un méga, certaines fonctions manquent de place dans les résolutions élevées. Le programme travaille en cinq résolutions, depuis la basse résolution (320 × 200) jusqu'à la haute (640 × 400), en passant par le mode « overscan » très utile en vidéo. La palette

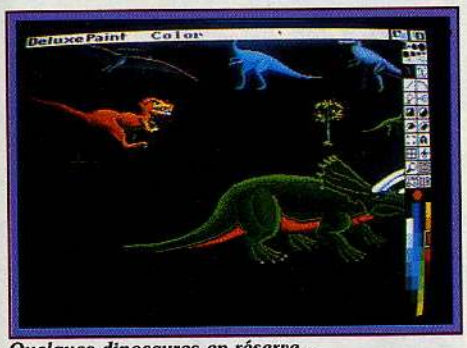


Différentes positions de la brosse animée.

La même sur un fond de côte marine.

dispose d'un registre de 2 à 32 couleurs et même 64 pour les *Amiga* qui acceptent le mode « halfbrite ». Le programme peut travailler sur deux écrans indépendants (seule limitation, la palette doit être la même). La présentation est similaire aux deux précédents logiciels de la gamme avec, à droite, le menu des fonctions de dessin de la palette et, en haut, une barre de menus déroulants gérant les images, les brosses, les modes, l'animation, les effets et les préférences. *Deluxe Paint III* propose bien sûr tous les outils de dessin habituels : brosses multiples (10), dessin à main levée en trait plein ou pointillé, spray au rendement paramétrable, droites, courbes, rectangles, cercles, ellipses, polygones, ces quatre dernières figures pouvant être vides ou pleines. On dispose, en outre, de vastes possibilités d'inclusion de texte, d'une loupe au grossissement variable (de 2 à 400 fois !), du dessin en miroir réglable et d'une grille. La palette est paramétrable avec possibilité de récupérer la palette d'un dessin ou d'une brosse, le cyclage des couleurs à l'affichage et/ou à la création. Les options d'effacement sont pratiques : l'appui sur le bouton gauche dessine et celui sur le droit efface (en fait dessine avec la couleur de fond) ; elles sont complétées par les indispensables fonctions Undo et CLR. L'un des points les plus importants de *Deluxe Paint III* concerne la gestion des brosses. Toute portion d'image peut être capturée pour en faire une brosse que l'on pourra ensuite sauvegarder indépendamment. Les brosses disposent d'un menu extrêmement riche pour pratiquer toutes sortes de manipulations. Ainsi, on pourra modifier la taille sans autre limitation que la taille de l'écran, effectuer une permutation horizontale ou verticale, modifier les contours pour obtenir un effet d'ombrage ou d'irisation, les faire pivoter d'un angle quelconque, changer de couleur ou les déformer dans le sens horizontal ou vertical. Voici un exemple : si vous voulez créer un visage, chargez dans le premier écran les têtes (heads) contenues dans le dossier « face » du dossier « basse-résolution ». Choisissez le vôtre (homme ou femme) et faites-en une brosse en le délimitant. Effacez maintenant l'écran et placez votre visage au centre. Vous pouvez le « protéger » en utilisant l'option « background »-« fix » du menu effets. Passez sur le second écran et chargez maintenant « eyesnose ». Sélectionnez l'œil qui vous convient en en faisant une brosse, positionnez-le, puis faites une permutation horizontale pour obtenir l'autre œil. Passez maintenant au nez et continuez ainsi pour tous les éléments du visage. Vous obtiendrez en quelques minutes, et à peu de frais, des visages très différents et très bien rendus, que vous pourrez d'ailleurs retravailler par la suite, si le cœur vous en dit. La disquette contient tous les éléments pour créer, outre des visages, des Aliens redoutables, une scène préhistorique ou africaine. Passons maintenant à la perspective. *Deluxe Paint III* facilite grandement l'obtention de dessins en pseudo 3D. Une fois activé, vous pourrez incliner votre brosse dans les trois plans pour obtenir un effet de profondeur. L'anti-alias de niveau réglable pourra vous être alors fort utile pour améliorer le rendu des contours. Grâce à l'option « fillscreen », vous obtiendrez facilement sols, plafonds ou murs en perspective. La partie animation est, elle aussi, riche de possibilités. Commencez par définir le nombre d'images que contiendra votre séquence. Il ne vous reste plus qu'à dessiner chaque image en vous aidant des outils habituels et à observer l'animation obtenue en réglant, éventuellement, la vitesse de défilement. Pour les animations d'un objet, vous pouvez utiliser « animpainting » d'usage très simple et très pratique. Ce système permet la création automatique d'animations avec déplacements en deux ou trois dimensions, rotations, mouvements cycliques. Vous pouvez aussi faire appel aux brosses animées qui apportent un grand confort pour les créations plus complexes. Voici un exemple pour créer un vol de mouettes sur fond de paysage marin. Chargez tout d'abord le fond dans le dossier « tutorials »,

Image constituée à partir de différents éléments du visage en stock sur la disquette.



Quelques dinosaures en réserve...

... et leur inclusion dans le décor.

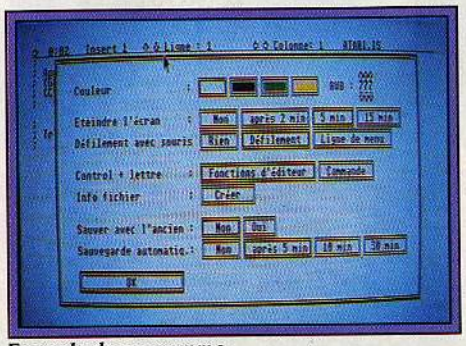
puis chargez la brosse animée « oiseau ». La grande caractéristique de ces brosses animées est d'être constituées, non d'une seule image, mais d'une succession d'images réalisant un mouvement. Activez l'outil « droite », placez la brosse en haut à gauche de l'écran et déplacez-la jusqu'en bas de l'écran, en appuyant simultanément sur le bouton gauche et sur la touche « Commodore ». L'animation se créera d'elle-même le long de la droite. La disquette contient, là encore, de nombreuses brosses animées couvrant tout particulièrement le domaine de la mer. Rien ne vous empêche d'ailleurs de définir les vôtres, tant en ce qui concerne l'image elle-même que le nombre, la durée ou la direction du mouvement. Le programme travaille en deux modes, normal (plus rapide et ne posant pas de problèmes de mémoire lors de l'ajout d'animations complémentaires) ou compressé (permettant, lui, de gagner de l'espace mémoire et donc de faire des animations plus longues pour peu qu'elles ne contiennent pas trop d'objets en mouvement). Le manuel (en anglais) est très didactique. Il vous guidera pas à pas depuis l'initiation jusqu'à la maîtrise et les références fournies en fin d'ouvrage seront d'un grand secours pour les créations les plus fines. Un maître programme parvenant à combiner une puissance exceptionnelle à une grande facilité d'utilisation. (Disquette Electronic Arts, *Amiga* ; prix : n.c.).

Jacques Harbonn

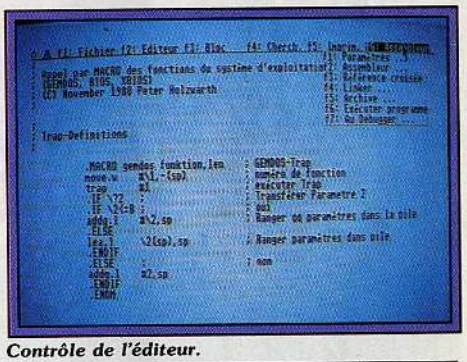
GFA Assembleur

Le plus simple et le plus agréable des assembleurs sur *ST*. Nul besoin ici de sauver les sources intermédiaires. Tout est en mémoire. Il y a même, si on le désire, un débogueur.

Les langages évolués permettent aujourd'hui une programmation performante sur *ST*. Pourtant l'assembleur reste encore irremplaçable dans tous les cas où l'on a besoin de vitesse et/ou de gain de place. Aussi l'assembleur *GFA* était-il attendu avec impatience, en particulier par ceux qui ne parlent pas l'anglais (les deux principaux assembleurs, *Metacomco V12* et *Devpak 2*, ne sont en effet toujours pas francisés). D'après la notice, il est destiné tout autant aux débutants qu'aux programmeurs confirmés. C'est en effet le cas. Mais que les débutants ne s'attendent pas à faire leurs premiers pas avec l'aide unique du manuel : s'il explique très bien comment s'en servir, il ne constitue en aucun cas un cours d'assembleur en général (absence de toute information sur les mnémoniques du 68000) et il vous faudra donc chercher ailleurs. Ceci étant précisé, voyons un peu ce qu'il nous propose. L'une des grandes nouveautés est qu'assembleur et éditeur figurent dans un même programme, ce qui évite un certain nombre de manipulations. L'éditeur est original aussi à plus d'un titre. Tout d'abord, il contrôle immédiatement la syntaxe, ce qui facilite d'autant le contrôle des fautes de frappe. De plus, les entrées (instruction assembleur et mode d'adressage) ne sont pas stockées en clair mais converties en codes (tokens) pour gagner de la place. Mais rien ne vous empêche de travailler en ASCII, pour récupérer, par exemple, un source écrit sous un autre assembleur. L'espace de travail est représenté par un écran vierge, avec juste une barre de menu permutable avec une autre. Le passage de l'une à l'autre s'effectue très simplement par clic sur le bouton correspondant de la souris ou placement du curseur sur une flèche. Le premier menu gère les opérations sur disque, l'éditeur, les fonctions de blocs, la recherche-remplacement, l'impression et l'assemblage proprement dit. Le second regroupe une horloge programmable, le mode (insertion 1 ou 2, recouvrement) et le déplacement au sein du code source. L'éditeur pleine page possède toutes les fonctions de déplacement et de correction évoluées : déplacement ou effacement d'un caractère, d'un mot, d'une ligne, placement en début ou fin de texte, etc. De plus, on peut faire défiler vers le haut ou le bas et arrêter à loisir le défilement, simplement en positionnant le curseur souris vers le haut ou le bas de l'écran. Il travaille en mode insertion (de deux types selon qu'un « return » en cours de ligne fait ou non passer le reste de la ligne sur la ligne suivante) et en mode recouvrement. Toutes les commandes sont doublées au clavier. Par ailleurs, les macros permettent d'attribuer une signification différente à chaque touche du clavier, à concurrence de 4 095 frappes de touches et clics consécutifs et de huit redéfinitions par touche (Shift, Alt, Ctrl, etc.) ! L'enregistrement des macros s'effectue très simplement en « temps réel » et rien ne vous empêche de modifier ensuite une définition grâce à l'éditeur approprié. Par le menu « écran d'état », vous serez en mesure de faire cohabiter deux listings sur l'écran, puis de passer de l'un à l'autre, de définir la fenêtre d'affichage pour chacun d'eux ou de comparer les deux fichiers automatiquement. Cet éditeur permet en outre de charger un grand nombre de fichiers (même de types différents) et de les afficher l'un après l'autre. En réglant les paramètres de l'éditeur, vous pourrez changer la couleur de travail, l'extinction automatique de l'écran ou la sauvegarde automatique après un temps variable, ou le maintien de l'ancienne version lors de la sauvegarde d'un source modifié au même nom. Le menu « caractères spéciaux » de l'éditeur permet même d'accéder directement à certains caractères particuliers, difficiles à obtenir au clavier. Les fonctions de blocs autorisent la copie, le déplacement ou l'effacement de blocs, dans la même fenêtre ou une autre (il faut déclarer auparavant le bloc comme global). Les fonctions de recherche-remplacement sont complètes avec utilisation éventuelle des jokers « * » et « ? ». Le menu d'impression propose un spooler de taille réglable, l'impression de tout ou partie de listing, avec ou sans numéro. Passons maintenant à l'assembleur proprement dit. Il dispose de nombreux pseudo-codes opératoires qui facilitent grandement l'écriture et la conception du programme. Ainsi on peut structurer le programme, utiliser des macros (regroupement de plusieurs mnémoniques et pseudo-codes réalisant une fonction) avec paramètres de communication, intégrer des fichiers de source complets dans l'assembleur en



Exemple de programme.



Contrôle de l'éditeur.

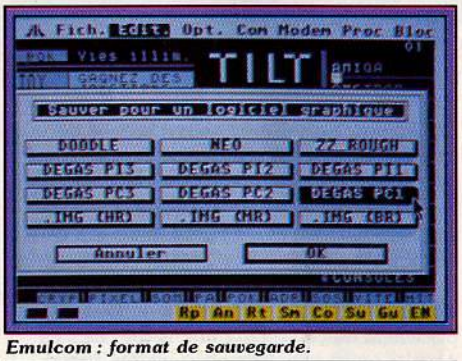
cours, effectuer un assemblage conditionnel ou répété, initialiser une zone de la mémoire, gérer les protocoles d'assemblages (pour connaître le code effectivement produit lors de l'utilisation des macros par exemple) ou utiliser des symboles relogeables ou absolus. Les fonctions de chaînes sont très proches du Basic avec « mid », « left », « right » ou « dup ». L'assemblage s'effectue normalement en deux passes avec possibilité de liste, de références croisées, de tables de symboles. Il peut produire, au choix, un programme directement exécutable ou un code objet et possède de nombreuses options d'optimisation du code. L'assemblage est rapide (700 lignes en 7 secondes) et il est possible d'assembler automatiquement en arrière-plan (mode pseudo-multitâches) pendant que l'on continue à programmer. Le programme obtenu peut d'ailleurs être chargé et testé directement. Le linker, lui aussi en mémoire, est au format du C de Digital Research pour permettre la plus grande compatibilité. Il autorise la création de programmes, codes objet, fichiers IMG ou absolus. Il est complété par un très utile gestionnaire de bibliothèques. Le débogueur fourni, pouvant lui-aussi être chargé en mémoire simultanément, contient toutes les instructions nécessaires à une utilisation facile et efficace. Outre les instructions de débogage proprement dites, il offre de nombreuses commandes de manipulation de la mémoire et gère les opérations sur disque. En conclusion, le *GFA Assembleur* allie un éditeur très performant, un assembleur puissant disposant de pseudo-codes originaux. De plus, il est d'une utilisation très facile par la coexistence en mémoire de l'éditeur, l'assembleur, le linker et, éventuellement, le débogueur, avec en plus la possibilité de tester le programme résultant, sans quitter l'assembleur. Voilà qui change des autres (*Metacomco V12* en particulier) où il faut à chaque étape charger l'outil (éditeur, assembleur, linker) et sauvegarder le code obtenu. Un grand bravo pour cette superbe réalisation. (Disquette Micro-Application ; prix : 600 F).

Jacques Harbonn

Emulcom 3.01 ZZ Com

Le minitel français est le modem le moins cher au monde. Un câble banal et ça marche ! Toute l'affaire réside dans l'art de gérer le système. Voici deux logiciels pour *ST*.

ZZ Com : le minitel à la souris.



Emulcom : format de sauvegarde.

Deux émulateurs minitel pour *Atari ST* ont vu le jour presque en même temps : une variante d'*Emulcom*, dotée du suffixe 3.01 et éditée par Atari soi-même, et *ZZ Com*, de Human Technologies. Tous deux, fonctionnent sur tous les types de *ST*, que l'écran soit couleur ou monochrome.

Emulcom, peu convaincant dans ses précédentes versions, est plutôt axé vers une utilisation professionnelle : il présente de nombreuses fonctions et options. Ce foisonnement est probablement cause des lenteurs de l'affichage videotex à l'écran : les pages graphiques mettent deux à trois fois plus de temps à s'inscrire à l'écran que le minitel lui-même. De plus, la visualisation sur écran couleur, mais en noir et blanc, est loin d'être parfaite : les tons de gris, traduisant les couleurs, sont plutôt mal réalisés.

Il est vrai que l'émulation par logiciel n'est pas entreprise facile, surtout lorsque l'on connaît la complexité des codes videotex. Les possibilités d'*Emulcom* n'en sont pas moins surprenantes. Il émule le minitel selon les procédures les plus diverses (1, 1B, 10, 10B pour les connaisseurs) et tous les modems, à condition qu'ils soient compatibles Hayes (une norme très répandue). Si ce n'est pas le cas du vôtre, vous devez faire attention à bien le configurer et, de toutes façons, certaines fonctions vous seront interdites. Plus prosaïquement, vous pouvez sauvegarder les pages minitel. Quoi de plus normal, me direz-vous. Tout à fait d'accord. C'est le nombre de formats qui fait la différence : *Le Rédacteur, 1st Word, Word Plus, Neochrome, ZZ Rough, Degas Elite* (toutes résolutions), *Doodle* et même en format *IMG* (le format de *GEM*). Si avec ça, vous ne trouvez pas votre bonheur !

Emulcom permet de recevoir des programmes téléchargés à partir du serveur SM1 et du futur serveur Atari (protocole CCETT qui permet de télécharger près de 5 Ko par minute), mais aussi Ymodem et Xmodem, ce qui lui donne la capacité de communiquer de machine à machine ou avec un modem autre que celui du minitel. Pour ce faire, il dispose de plusieurs protocoles d'émission.

ZZ Com : définition des touches de fonction.

Quelques fonctions, moins essentielles, n'en sont pas moins intéressantes, telle la gestion du 11 (l'annuaire électronique) ou la fonction qui permet de charger et lancer un autre programme sans qu'*Emulcom* soit effacé de la mémoire. Dans ce dernier cas, il vaut mieux avoir au moins un *1040 ST*.

Dans l'ensemble, *Emulcom* est un bon logiciel, avec l'avantage d'avoir d'autres usages que de simplement être un minitel bis détourné sur le *ST* et moins performant que l'original.

Avec *ZZ Com*, on respire mieux. On a l'impression d'être seulement face à un minitel intelligent, sans toutes les fonctions complexes d'*Emulcom* dont la plupart d'entre vous n'ont nul besoin. *ZZ Com* émule le minitel dans ses trois modes : 40 colonnes, 80 colonnes et 80 colonnes téléinformatiques. Mais, comme le logiciel n'accepte pas la moyenne résolution, il est impossible d'obtenir les 80 colonnes avec un écran couleur. Au premier abord, la rusticité de *ZZ Com* étonne un peu, mais en déroulant les menus, on s'aperçoit que ceux-ci cachent des fonctions intéressantes. En font partie la programmation des touches de fonctions ou la possibilité de créer un journal cyclique. *Emulcom* est en fait doté des mêmes capacités, mais la façon de procéder pour les mettre en œuvre est autrement plus difficile. Pour compenser peut-être cette commodité, les concepteurs de *ZZ Com* ont attribué les touches du minitel aux touches du *ST* de façon assez insolite, si bien qu'il est difficile de s'y habituer.

Heureusement, la souris est là sur les deux logiciels, bien pratique parce qu'elle évite le recours au clavier : au lieu de taper les mots clés pour les sélectionner, il suffit d'aller les capturer avec la souris et de cliquer pour les valider.

En conclusion, *Emulcom*, plus complet, s'adresse à un public amoureux de la bidouille et *ZZ Com*, plus convivial, est destiné à ceux qui ne désirent pas trop se compliquer la vie. Il est d'ailleurs livré d'office avec le câble de raccordement au minitel.

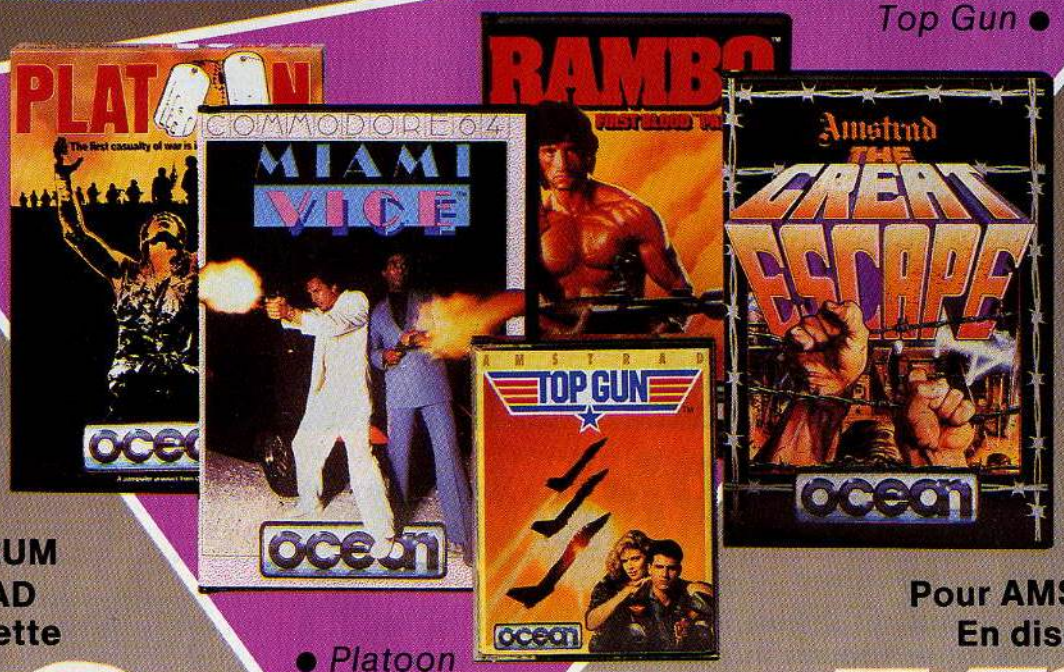
Emulcom 3.01 (*Atari*) : 890 F

ZZ Com (Human Technologies) : 495 F

François Julienne

les meilleurs logiciels sont à Conforama

- Rambo
- The great escape
- Top Gun



- Platoon
- Miami Vice

Pour
C64
SPECTRUM
AMSTRAD
En cassette

99F

Pour AMSTRAD
En disquette

149F

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

Disponibles dans les boutiques micro des magasins.

PRIX VALABLES JUSQU'AU 30 JUIL. 1989

PERRE CONTACT 2637

Lords of the Rising Sun ★

AMIGA

Le Japon médiéval avec ses samouraïs, ses armées hétéroclites et son impétuosité est une source inépuisable d'inspiration pour les créateurs de wargames. Lords of the Rising Sun *narre la lutte des seigneurs pour devenir le Shogun. Entrecoupé de séquences d'action, il constitue une bonne initiation au genre.*

Cinemaware.

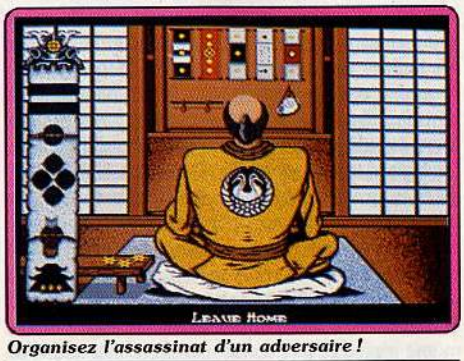
« Les Seigneurs du soleil levant », tout une histoire ! Ces mots évoquent les sanglantes luttes intestines des nobles japonais dont la soif de pouvoir tend vers un seul objectif : devenir le Shogun. Dans cet empire médiéval, l'intrigue, la fourberie et l'ambition côtoient le sens aigu de l'honneur, la fidélité et le prestige du clan familial. Ce mélange explosif donne à l'histoire une richesse qui fait le bonheur des historiens, romanciers et réalisateurs de films. Les créateurs de Cinemaware n'ont pas résisté (on les comprend) à la tentation de puiser dans ce « réservoir » historique. Le résultat est un jeu de stratégie/action avec comme toile de fond les rizières et les bambous de ce superbe et fascinant pays. L'action de *Lords of the Rising Sun* se passe dans le Japon du XIIe siècle. Le tout puissant clan Taira domine l'empire mais une rébellion se forme sous l'impulsion des frères Minamoto : Yoritomo et Yoshitsune. Tous deux veulent venger leur père, mort de la main d'un Taira et briguent la place de Shogun. Vous campez le rôle d'un des frères Minamoto selon que vous préférez jouer avec toutes les séquences d'arcade intégrées d'office (Yoritomo) ou en option, avec la disparition du ninja (Yoshitsune).

Une fois votre personnage choisi, vous voilà engagé dans une guerre triangulaire qui vous oppose à Taira et à votre frère ! Les ronins, des vassaux à la solde de chaque seigneur, font également partie de la fête. La victoire passe par la capture de tous les châteaux à l'exception du palais impérial, et les monastères.

La carte : votre terrain principal d'action.

Et si le cœur vous en dit, retrouvez les quatre éléments royaux : le parchemin sacré, l'épée sacrée, le temple Hachiman et... une princesse ! Pour comprendre l'intérêt de cette quête, sachez que la possession d'un de ces objets accroît vos dons de leader.

En début de partie, vous avez la possibilité de vous mettre immédiatement en campagne ou de louer secrètement un ninja pour tuer un de vos ennemis. Vous ne pouvez faire appel à un ninja que trois fois dans une partie. Attention ! l'utilisation d'un ninja est un acte déshonorant et tout échec de sa part vous oblige à faire « sepukku » (suicide japonais). Le jeu démarre vraiment quand on accède à la carte du Japon. Très détaillée, cette carte vous donne la position de toutes les troupes amies ou ennemies et leurs déplacements. Plusieurs options sont disponibles à ce stade. Par exemple, vous pouvez évaluer vos forces et celles de vos ennemis ou encore déplacer vos troupes en tenant compte des aptitudes de vos généraux (leadership, combat au sabre, tir à l'arc, etc.) Sachez que ces aptitudes évoluent en fonction de vos résultats et sont transférables d'un général à l'autre. Pendant toute la durée de la partie, vous devez défendre vos positions, en conquérir de nouvelles, faire des alliances, combattre vos ennemis, vous déplacer à pied ou par bateau. Bref, faire la guerre et vous pouvez, si vous le désirez, intervenir dans les combats ou les rencontres pour mener vos hommes à la victoire... ou à la défaite. En bon chef, ménagez vos troupes et laissez-les s'abriter dans des châteaux amis pour se reposer ou enrôler de nouvelles recrues. *Lords of the Rising Sun* ne serait



Organisez l'assassinat d'un adversaire !

Evaluation des forces amies.

Carte générale du territoire à explorer.

Le départ du château vers vos espoirs de gloire, le titre de Shogun... ou la déchéance.

La séquence « ninja ».

qu'un beau wargame entièrement graphique s'il n'y avait pas ces séquences animées et d'arcade propres aux produits Cinemaware ! Les séquences animées illustrent les combats que vous avez choisi de mener à bien vous-même. Vous pouvez diriger les archers et les samouraïs, lancer l'ordre d'attaque, de retraite ou de poursuite des fuyards. Les séquences d'arcade sont superbes mais difficiles. Celle du ninja en est la meilleure illustration. Vous devez dévier, à l'aide d'un sabre, les shurikens du ninja payé par un de vos ennemis. Autre exemple, celle du siège d'un château ennemi où vous dirigez votre hardi samouraï qui doit se battre et conquérir les lieux des seigneurs de pôle. L'histoire vivante qui *d'action, il constitue une bonne in* **Cinemaware.**

« Les Seigneurs du soleil levant », tout une histoire ! Ces mots évoquent les sanglantes luttes intestines des nobles japonais dont la soif de pouvoir tend vers un seul objectif : devenir le Shogun. Dans cet empire médiéval, l'intrigue, la fourberie et l'ambition côtoient le sens aigu de l'honneur, la fidélité et le prestige du clan familial. Ce mélange explosif donne à l'histoire une richesse qui fait le bonheur des historiens, romanciers et réalisateurs de films. Les créateurs de Cinemaware n'ont pas résisté (on les comprend) à la tentation de puiser dans ce « réservoir » historique. Le résultat est un jeu de stra-

ne marche qu'avec 1 Mo de Ram (et nous conseillons l'utilisation de deux lecteurs de disquettes !). Voilà qui handicape sérieusement l'avenir d'un excellent produit. Dommage. Dany Boolauck

Type	*stratégie/action*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	*D*

Déjà vu II ★

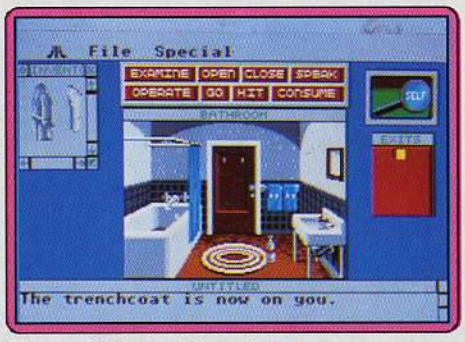
ATARI ST

Détective, un métier passionnant mais lourd de périls ! La pègre n'est pas tendre et pourrait bien transformer votre tête en pizza ! C'est ainsi abîmé que vous débuterez l'enquête du deuxième volet de cette palpitante série noire.

Mindscape. Programmation : Icom.

Réveil douloureux dans une chambre d'hôtel.

Les amateurs de feutres mous et d'impers crasseux (style Mike Hammer) seront gâtés avec ce logiciel. Recréant avec brio l'atmosphère propre aux films noirs des années cinquante, *Déjà vu II* s'inscrit comme la suite de *Déjà vu* qui avait connu un franc succès sur *Mac*. En résumé, sachez que le meurtre du truand Joey Siegel, dont vous aviez été injustement accusé (voir *Déjà vu*), continue à être pour vous source d'ennuis. Joey était, en effet, le bras droit d'un des parrains de la mafia de Las Vegas, Tony Malone. La disparition de Siegel n'a visiblement pas plu à Malone. Son chagrin est d'autant plus grand, qu'avant sa disparition, Sie-



Chaque détail a son importance.

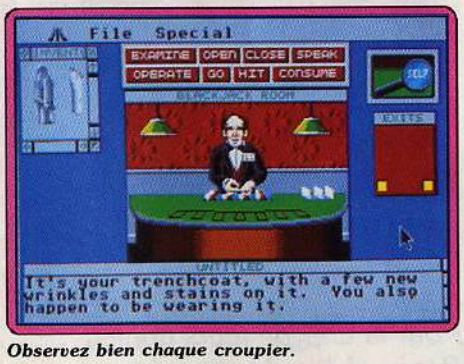
Le gérant de l'hôtel a l'air louche...

gel était parvenu à l'arnaquer de 100 000 dollars. Comme tout truand qui se respecte, Malone décide de faire « porter le chapeau » à quelqu'un. Aussi, il vous fait enlever par ses hommes de main, vous fait copieusement tabasser et vous intime l'ordre de retrouver le magot dans le délai d'une semaine. L'un de ses gorilles veillera à ce que vous ne vous fassiez pas « la belle ».

Après le passage à tabac, c'est dans une sordide chambre d'hôtel (plus précisément dans une salle de bains) que vous reprenez conscience. La mémoire vous revient lentement. Il ne vous reste plus qu'à mettre vos dons de détective au service de Malone la « racaille », votre vie en dépend. Dans un premier temps, vous devez inspecter tous les coins et les recoins de la chambre afin d'y trouver les indices qui vous permettront de progresser. N'oubliez pas de vous habiller (votre pantalon est dans la salle de bains), car vous vous feriez rapidement expulser de l'hôtel puis arrêter par un agent. Le logiciel utilise avec brio, l'interface Gem, c'est, en effet, grâce à des systèmes de fenêtres que vous pouvez collecter les multiples objets qui sont dispersés dans le décor. En cliquant directement sur l'objet convoité, vous pouvez le mettre dans une fenêtre qui indiquera qu'il est en votre possession. Un peu à la manière d'une poupée gigogne, vous pouvez même vérifier ce que contiennent les objets que vous

Les contrôleurs ne sont pas sympas dans le monde de Déjà Vu II.

Las Vegas : enfer du jeu et du dollar !



Observez bien chaque croupier.

portez : ce qui a pour effet d'ouvrir une nouvelle petite fenêtre où apparaissent graphiquement de nouveaux objets (ainsi dans la poche de votre pantalon se trouve un portefeuille que vous pouvez examiner). Les actions, pour l'essentiel, peuvent être faites par l'intermédiaire de la souris grâce à un jeu d'icônes. Seuls les dialogues avec les autres personnages nécessitent des entrées au clavier. L'univers dans lequel vous place le programme est extrêmement cohérent. Vous pouvez, en effet, déplacer certains objets en les saisissant directement à la souris. C'est avec la même facilité qu'il vous est permis d'utiliser un objet. Faites-en l'expérience dans le casino de l'hôtel, en ouvrant votre portefeuille pour introduire une pièce dans la machine à sous et en tirant le manche de l'appareil. Pour chacune des étapes, il vous suffit de désigner l'objet qui vous intéresse, puis de choisir l'option (examine, open, opérate, hit, etc.) et de voir aussitôt une animation illustrer l'action en cours. Les programmeurs semblent avoir prévu un nombre considérable d'actions, ce qui donne au jeu un très grand réalisme : casser des vitres, des bouteilles s'avère réalisable. Vous pouvez, si vous êtes énervé, aller jusqu'à vous cogner vous-même. Le programme commente alors ironiquement vos actions. Le monde de *Déja vu II* comporte

Le désert et la mort autour de la ville.

un grand nombre de lieux. Ainsi, veillez à ne pas vous perdre dans les sables du désert qui entourent Las Vegas ou à ne pas traverser les voies ferrées dans la gare de la ville (vous risquez d'être écrasé). Les graphismes de ce programme sont agréables sans être exceptionnels, on peut apprécier particulièrement leur souci du détail qui permet d'identifier rapidement les différents objets affichés. D'ingénieuses petites animations viennent ponctuer l'action (les rideaux de la baignoire coulissent, les trains avancent, des vautours volent dans le désert). Pour clore le tout, des bruitages digitalisés renforcent l'atmosphère (cris du chef de gare, bris de verre quand vous cassez une bouteille). En définitive, *Déja vu II* est un excellent logiciel, pourvu d'une bonne cohérence et d'un grand réalisme dans les actions qu'il permet. Notre seul grand regret est qu'il ne soit pas traduit en français, car l'argot américain n'est pas toujours facile à maîtriser. (Disquette Mindscape)

Eric Caberia

Type	*aventure*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

Hillsfar ★

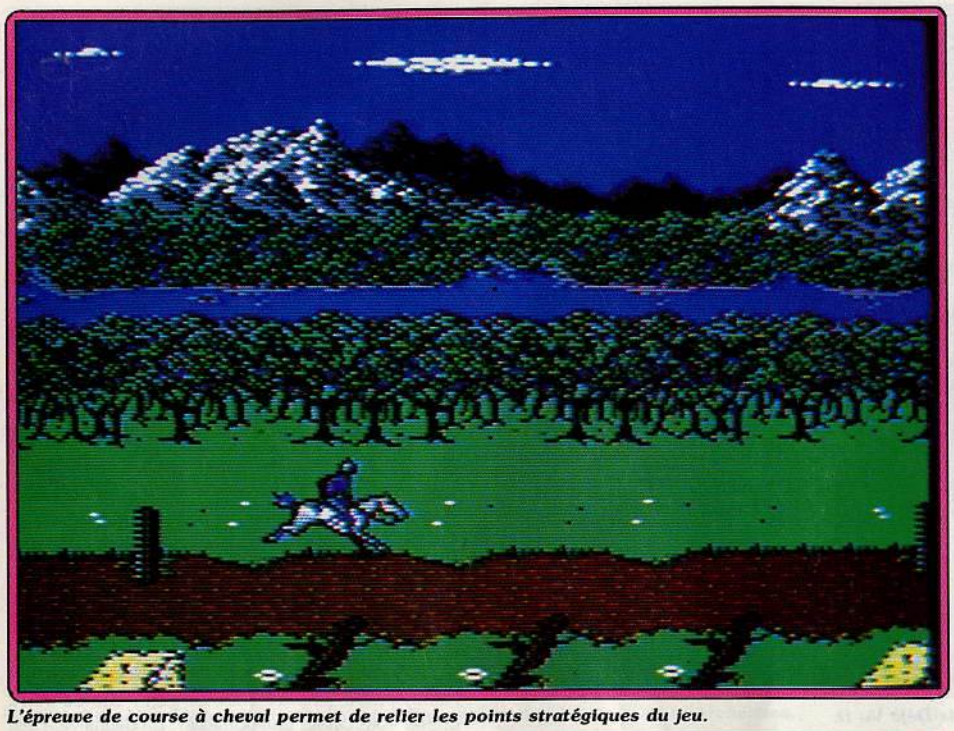
COMMODORE 64

A mi-chemin entre le jeu de rôle style Donjons et Dragons *et le jeu d'action,* Hillsfar *est facile à prendre en main : il convient bien à ceux qui débutent dans le jeu d'aventure. Grâce aux séquences d'action, l'intérêt ne faiblit jamais. Un coup de chapeau pour le graphisme convaincant sur* ST.

SSI. Programmation : Kirk Fitzgerald et Ethan Grimes ; graphismes : Joseph Hewitt et Maurine Starkey.

Ce jeu de rôle et d'action appartient à l'importante série des Advanced Dungeons et Dragons de SSI. Mais pour cette fois, il n'est pas question d'un classique jeu de rôle sur carte. *Hillsfar* nous propose une partie aux scènes très variées. Votre quête va, en effet, se mener en de multiples étapes. Il y a tout d'abord les voyages que vous effectuez à cheval entre les différents lieux mentionnés sur une très belle carte écran. Montrée en vue latérale, le héros galope à plus ou moins grande vitesse, saute par-dessus les obstacles ou se baisse pour éviter des projectiles. Plus loin, lorsqu'il atteint son but, il va, soit visiter un labyrinthe, soit glaner des informations auprès de personnages variés, soit encore, et c'est la phase maî-

Carte générale du territoire à explorer.



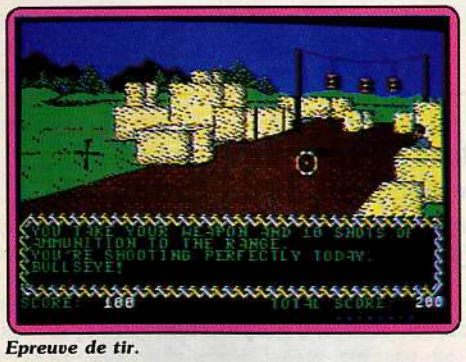
L'épreuve de course à cheval permet de relier les points stratégiques du jeu.

Combat dans l'arène.

Exploration des labyrinthes.

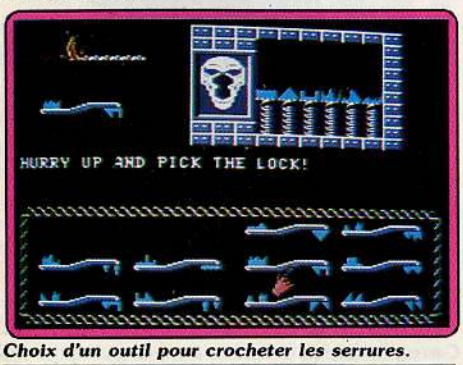
tresse du jeu, visiter de fond en comble la cité d'Hillsfar. Ici, la représentation graphique de l'écran de jeu affiche une vue frontale 3D de la rue visitée (style *Bard's Tale*) et surtout une carte témoin de la cité. Manié au joystick, le personnage doit visiter au plus vite la vingtaine de lieux que recouvre la ville. Au nord-est, une épreuve de tir à l'arc lui permettra de gagner de l'or et des points d'expérience. Plus à l'ouest, il se battra dans l'arène dans le but de toujours parfaire sa formation. Il collectera de l'or dans des labyrinthes multiples et tâchera enfin de rencontrer le chef de sa « guild » pour prendre connaissance de sa quête...

Visite à la taverne.



Epreuve de tir.

La cité d'Hillsfar.



Choix d'un outil pour crocheter les serrures.

Hillsfar est un bon jeu de rôle/action, très facile à prendre en main et surtout très varié dans ses missions. Le terrain de manœuvre est vaste et la progression lente mais très logique de votre pouvoir et de vos ambitions est particulièrement passionnante. Il ne s'agit plus ici de partir vers un but bien précis dès le début du jeu, mais plutôt de déambuler dans la cité pour y « travailler son style ». Le jeu dévoile alors peu à peu toutes ses possibilités et il y a de quoi faire ! On note malgré tout une certaine irrégularité dans la qualité des diverses scènes. Si les épreuves de tir sont, par exemple, très prenantes, les combats dans l'arène sont bien trop simplistes. Même chose en ce qui concerne la course-poursuite dans les labyrinthes, une épreuve qui fait davantage appel à la chance qu'à la logique. Par contre, les voleurs auront tout le plaisir de crocheter des serrures à l'aide de multiples passes de formes différentes, une épreuve très originale où l'expérience a vraiment son mot à dire. En conclusion, un jeu de rôle/action très diversifié que sauvent finalement l'ampleur, la continuité et la difficulté de sa quête.

Olivier Hautefeuille.

Type	*rôle et action*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Langue	*anglais*
Prix	*C*

Kult ★

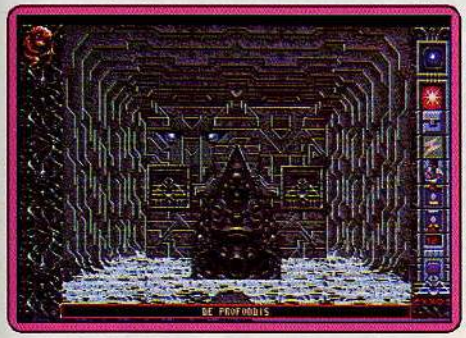
ATARI ST

Saï Faï, la compagne de Raven, a été enlevée par les Protozorqs. Pour la tirer de leurs griffes, Raven doit subir cinq épreuves. Un système de jeu attrayant, servi par un dessin agréable, rend la mission passionnante. Une réussite incontestable !

Exxos. Conception : Arbeit Von Spacekraft ; programmation : Patrick Dublanchet ; graphismes : Michel Rho.

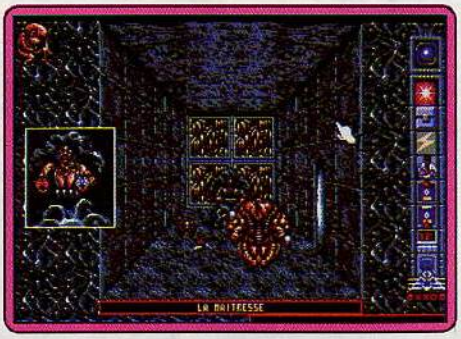
Sur terre... ou ailleurs, les Tuners, doués d'extraordinaires pouvoirs mentaux, règnent sur une civilisation post-nucléaire. Ils façonnent le monde des Normaux qui les haïssent d'où la nécessité, pour ces

Le début des épreuves : vous avez une heure pour trouver les cinq crânes et devenir Divo.



Le lasso vous sera utile ici.

A droite : les icônes de commandes.



Rampez sur la toile d'araignée.

Un crâne se trouve dans cette pièce.

mutants PSY, de vivre dans l'ombre. Les Tuners ne sont pas seuls, d'autres mutants existent : les Protozorqs. Mais ces derniers sont moins chanceux car les radiations en ont fait des monstres. Dangereux, ils le sont, surtout depuis que leur Dieu Zorq est de retour... le Livre des Origines l'a prédit. Cet événement déclenche une sorte de guerre sainte dont les Normaux font les frais. L'histoire de *Kult* commence au moment où deux jeunes Tuners, Raven et son amie Saï Faï, arrivent en plein milieu d'un massacre. Au cours de l'affrontement qui s'ensuit, Saï Faï est enlevée. Raven se met aussitôt à sa recherche et termine sa poursuite dans le Temple des Protozorqs. Pour retrouver sa compagne et neutraliser le chef des Protozorqs, Raven doit se faire admettre dans les lieux secrets du Temple en passant les épreuves de Deilos. Chaque épreuve (il y en a cinq en tout) vous rapporte un crâne de Vort. Raven, ainsi que quatre autres « aspirants » ont une heure pour ramener les cinq crânes à un endroit du Temple appelé Echangeur. Au début, le Maître des épreuves vous donne un objet et vous désigne une épreuve. Par exemple, s'il vous donne un couteau et vous désigne la salle « le Mur », allez-y sans tarder. Des symboles sur le sol de cette salle font (en cliquant dessus) coulisser des portes en pierre. Actionnez les portes jusqu'à ce qu'elles soient complètement fermées. Empruntez une des petites portes situées à gauche ou à droite (attention ! les grandes portes doivent rester fermées). Derrière cette petite porte, se trouve une statue de Croisé. Montez sur la marche placée à la base de la statue et insérez le couteau dans la fente située à la place du cœur du Croisé. Empruntez le passage secret ainsi mis à jour et plongez la main dans le trou nauséabond. Votre premier crâne est dans la poche ! Pour la salle du Pendu, c'est un peu plus compliqué. Utilisez d'abord votre pouvoir d'hyper-vision car l'obscurité est totale dans cette pièce. Vous y voyez un prisonnier, avec une corde au cou, debout sur une plate-forme qui surplombe un trou noir. Transformez-vous en mouche grâce à vos super-pouvoirs et volez vers la plate-forme. Attaquez le prisonnier, libérez-le (il tombe) et actionnez le levier, la plate-forme se plie laissant apparaître un creux dans lequel se trouve un crâne ! Pour la salle « De profundis », je ne vous aide pas : c'est trop facile (il vous faut la corde). Quant à la salle des Jumeaux, sachez que les plus malins trouveront un dé s'ils possèdent un gobelet et savent s'en servir. Le dé sert à ouvrir une porte de la pièce. Voilà, je pense que cela est suffisant pour vous mettre le pied à l'étrier, je vous laisse le soin de retrouver Saï Faï et d'autres Tuners. En outre, sachez que votre énergie PSY n'est pas illimitée. N'hésitez pas non plus à interroger (ou attaquer puis fouiller) les aspirants et faites des échanges d'objets avec eux ou avec l'Echangeur. Pour conclure, je ne dirai qu'une chose : j'ai hâte de finir cet article pour me remettre à jouer ! Ce jeu d'aventure de difficulté moyenne est prenant malgré une interactivité un peu trop « dirigée » (système de choix d'actions). Quant à l'aspect technique, les graphismes et l'environnement sonore sont irréprochables ! A signaler également, l'excellent système de jeu à la *Dungeon Master*. Décidément, Exxos a dû veiller au grain pour que ses adorateurs nous offrent le meilleur d'eux-mêmes !

Dany Boolauck

Type	*aventure graphique*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	*C*

36-15 TILT

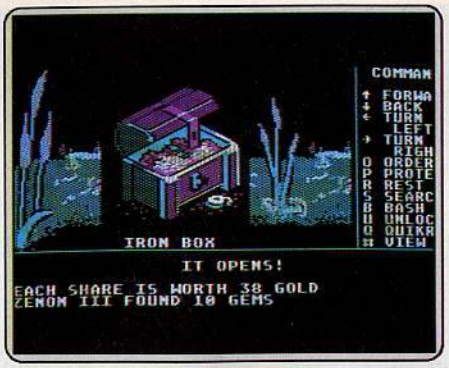
NOUVEAU !

ZARMO répond à toutes vos questions sur la musique assistée par ordinateur. Mot-clé MUZIK

Might and Magic

Joueurs pointilleux, qui exigez l'authentique *Donjon et Dragon*, ce soft est pour vous.

rôle, vue 3D frontale : *type*
14 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★ : *bruitage*
anglais : *langue*
C : *prix*

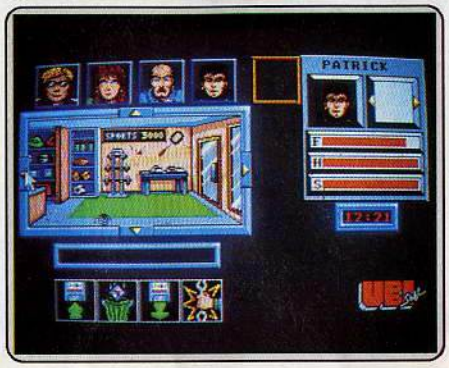


Might and Magic a déjà été testé sur *Apple II* (*Tilt* n° 50, page 115). Mais même si la version *PC* étudiée ici est très semblable à sa consœur sur *Apple*, il nous semble utile d'insister à nouveau sur les deux atouts essentiels de ce jeu de rôle : son scrupuleux respect des règles du *Donjon et Dragon* et sa maniabilité exemplaire. En effet, pour une représentation graphique des plus dépouillées, mais qui traduit bien quand même le cheminement 3D de l'équipé, *Might and Magic* reste très performant au niveau de la logique du jeu de rôle. Manié directement au clavier par une succession de touches très bien conçues, l'aventure offre un scénario complexe mais dont toutes les ficelles s'expliquent d'elles-mêmes au cours de la partie. L'enchaînement des menus et sous-menus, lors des combats ou du commerce par exemple, est toujours très logique. Bien que rédigés en anglais, les tableaux qui définissent à l'écran les ordres possibles rendent le programme accessible, tout aussi bien aux plus novices du genre qu'aux mages confirmés. La notice est très claire et tout un bloc de cartes vierges permet de tracer très vite le plan des lieux visités. Un soft intelligent. (Disquette New World Computing pour *PC*). Olivier Hautefeuille

Zombi

Tout juste acceptable, *Zombi* ne peut captiver que les inconditionnels pas trop difficiles.

aventure : *type*
11 : *intérêt*
★★★ : *graphisme*
★★★ : *animation*
★★★★ : *bruitage*
C : *prix*



Les zombis ont envahi la ville mais vous êtes parvenu à vous poser en hélicoptère sur le toit d'un supermarché. Vous contrôlez tour à tour l'un de vos quatre personnages. Seules des actions concertées vous permettront de venir à bout de cette aventure. Le jeu se joue intégralement à la souris. Explorez soigneusement chaque pièce en récupérant les objets qui s'y trouvent et en ouvrant tous les placards et toutes les armoires. Certains zombis ont réussi à rentrer dans le supermarché. Si l'un d'eux se trouve à proximité, il attaquera votre personnage au bout de huit secondes. Les combats sont très simplifiés, se bornant à cliquer sur le zombi dans le combat à mains nues ou à utiliser une des armes récupérées (hache, arme à feu, ou autre objet lourd). Vous devrez surveiller la force, la santé et l'énergie de vos personnages et au besoin vous reposer, vous alimenter ou vous soigner. Les graphismes sont corrects mais n'occupent qu'une toute petite partie de l'écran. Une agréable musique se poursuit tout au long du jeu et quelques actions s'accompagnent de bruitages digitalisés. Ce petit jeu d'aventure risque de laisser sur leur faim les passionnés du genre. (Disquette Ubi pour *ST*). Jacques Harbonn

Y'S

Enquêtes et combats, animation bien léchée, un excellent jeu de rôle pour la console *Sega*.

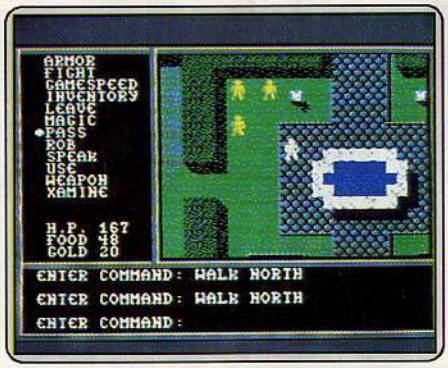
jeu de rôle animé : *type*
16 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
★★★★★ : *animation*
★★★★★ : *bruitage*
C : *prix*

Ce nouveau jeu de rôle animé sur la console *Sega* est sans doute le meilleur de la série. Vous devez retrouver six livres sacrés pour sauver le royaume de Y's de l'emprise d'un sorcier maléfique. Votre quête commence dans la ville de Minea. Tout d'abord vous devez obtenir des renseignements en écoutant les habitants et vous procurer des armes. Ensuite, vous partez explorer le royaume où, de cavernes en châteaux, vous découvrez de nombreux trésors. Mais bien sûr, vous devez affronter de redoutables adversaires. Les premiers combats exigent beaucoup d'habileté, mais après quelques victoires, vous gagnerez des points de force et d'expérience et la lutte deviendra moins inégale. Le point fort de ce programme réside dans le fait qu'il respecte bien l'esprit du genre tout en laissant une place importante à l'action. De plus, *Y's* bénéficie d'une réalisation de qualité : des graphismes soignés et une bonne animation. Votre quête sera longue et difficile mais vous avez la possibilité de sauvegarder cinq positions sur la cartouche grâce à la présence d'une pile. Un excellent jeu de rôle dans la lignée de *Faery Tale*. (Cartouche Sega pour console *Sega*). Alain Huyghues-Lacour

The Legend of Black Silver

Classique et complexe, l'intrigue est pourtant facilement appréhendée par les plus novices.

aventure/rôle : *type*
15 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★ : *bruitage*
anglais : *langue*
B : *prix*



Black Silver est un jeu de rôle et d'aventure très classique. Votre personnage possède une somme d'or, de nourriture et un faible nombre de points de vie. Il n'y a pas vraiment de notions « rôle » dans l'évolution du héros (il manque les points d'expérience) mais par contre une richesse de lieux exceptionnelle. Le principal atout de ce soft est sa grande maniabilité. Car si les déplacements se gèrent bien sûr au joystick, il en est de même pour toutes vos actions. Pour les dialogues, c'est une suite de questions/réponses qui vous évite là encore de toucher au clavier. Pour user d'un sortilège ou attaquer un assaillant, un sous-menu s'ouvrira de lui-même. Résultat, l'aventure bien que très classique (vision carte aérienne, personnage schématique, etc.) est vraiment facile à prendre en main. Très vite, on rejoint un premier château pour y rencontrer le maître de ce royaume. Celui-ci va vous confier une mission et c'est ainsi que, de fil en aiguille, l'intrigue se dévoile. Voici un soft classique mais tout à la fois complexe et accessible aux novices du genre. C'est rare dans ce domaine. Une bonne occasion de s'initier pour les débutants. (Disquette Epyx pour *C 64*) Olivier Hautefeuille

War in Middle Earth

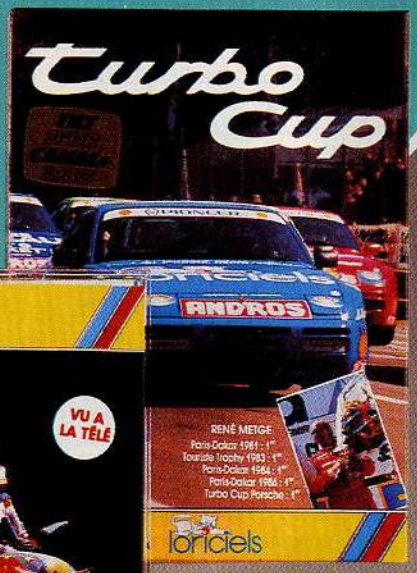
Graphismes et animations renouvellent entièrement ce jeu qui, sur huit bits, était déjà remarquable.

aventure et wargame : *type*
15 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
★★★★ : *animation*
★★★★ (*PC* ★★) : *bruitage*
anglais : *langue*
C : *prix*

Attention, les trois versions seize bits de *War In Middle Earth*, que nous présentons ici, n'ont rien à voir avec les versions *C 64*, *Spectrum* et *CPC* testées dans *Tilt* n° 64 et n° 66. Sur *Amiga*, *Atari ST* ou *PC*, l'aventure de Frodon et de la Compagnie est bien plus complexe. En fait, à la partie sur carte disponible sur huit bits s'ajoute une phase de jeu « vue latérale » où les sprites animés vont rencontrer des personnages, discuter avec eux ou glaner des armes, des indices, etc. On passe alors sans cesse de la vue « carte » à la vue « action », ce qui dédouble la stratégie et donc l'intérêt de l'aventure. Plus encore, les graphismes sont vraiment très réussis et les fans de Tolkien retrouveront avec plaisir l'ambiance jamais égalée du très fameux *Seigneur des Anneaux*. Des trois versions ici testées, c'est l'adaptation sur *Amiga* qui remporte la palme d'or. Les graphismes y sont aussi fins que sur *ST* mais la musique et les bruitages donnent très nettement l'avantage à la machine *Commodore*. Pour le *PC*, le résultat est convaincant, surtout du fait de la maniabilité du jeu. Un bon soft pour conclure, à mi-chemin entre l'aventure et le wargame. (Disquette Melbourne House, versions *ST*, *Amiga* et *PC*) Olivier Hautefeuille

les meilleurs logiciels sont à Conforama

● Turbo Cup
Space Racer ●
Mach 3 ●



Pour AMSTRAD THOMSON En cassette

169F

Pour PC 5,25 ou 3,5 AMIGA ATARI AMSTRAD THOMSON En disquette

249F

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

Disponibles dans les boutiques micro des magasins.

PRIX VALABLES JUSQU'AU 30 JUIL. 1989

Message in a bottle

Aide finale Dungeon Master niveaux 13 et 14

Nous allons aujourd'hui vous donner les moyens de finir ce remarquable jeu de rôle qu'est Dungeon Master. *Vous aviez terminé le mois dernier les niveaux 7 et 12 en prenant le moins de risques possibles grâce à une série d'aller-retour. Le chemin que nous vous proposons ici ne suit pas non plus la progression logique mais c'est de loin le plus sûr. Rendez-vous à l'escalier des squelettes et descendez directement au 14e niveau. Ouvrez la porte grâce à la clé que vous avez récupérée précédemment. Vous allez vous retrouver dans un long couloir avec un levier à son extrémité. Ce levier libère un passage dans une grande salle où se cache un seul monstre, mais quel monstre ! Il s'agit, en effet, d'un gigantesque dragon au souffle particulièrement destructeur. N'espérez pas le combattre en face à face classique car vous seriez certain d'y laisser la vie. Tout au fond de la salle à droite se trouve, derrière un pilier, un escalier menant au 13e niveau. Rendez-vous y en vous laissant poursuivre par le dragon (mais sans qu'il ne vous rattrape et en évitant les boules de feu qu'il pourrait vous lancer). Montez l'escalier. Vous voilà à l'abri. Faites boire quelques potions de force à vos guerriers et protégez votre équipe contre les dégâts de feu (par sort ou baguette magique). Redescendez maintenant l'escalier. Si le dragon vous fait face, remontez immédiatement. Dans le cas contraire, frappez-le rapidement et remontez dès qu'il se tourne vers vous. Vous pourrez ainsi le combattre sans trop de danger. Vous pourrez aussi utiliser avec profit les fioles de poison auquel ce monstre semble particulièrement sensible.*

Lorsque vous l'aurez enfin vaincu, récupérez les steaks de dragon au fort pouvoir énergétique. Vous pourrez ensuite explorer à loisir la grande salle du 14e niveau. Vous y découvrirez de nombreux objets utiles, en particulier des pièces de monnaie, un anneau qui gèle la vie et surtout une clé qui se trouve sous un tas de cendre. Cette clé va vous permettre d'ouvrir le passage qui se trouve à l'est.

Si vous voulez reprendre ultérieurement l'exploration des niveaux précédents, il est indispensable de sauvegarder maintenant car bientôt tous les accès aux niveaux supérieurs vont être bloqués en dehors de l'escalier reliant les 13e et 14e niveaux. Une fois la porte ouverte, vous trouverez une gemme enchâssée dans une matière indestructible. Il n'existe qu'une seule méthode pour récupérer la gemme et donner pleine puissance au Firestaff. Lancez le sort ZO KATH RA. Il crée une pierre que vous allez prendre et appliquer sur la gemme, ce qui la libère. Appliquez maintenant l'extrémité du Firestaff sur la gemme qui va alors se fixer automatiquement dessus et lui conférer pleins pouvoirs (sorts d'attaque, barrière magique de protection contre les attaques au corps à corps et surtout « fuse », seul moyen de vaincre réellement Lord Chaos). La porte à proximité s'ouvre en mettant une pièce dans le monnayeur. Elle donne accès à une niche de résurrection dont vous risquez fort d'avoir besoin par la suite.

Dès que vous quitterez la salle de la gemme, un interrupteur au sol incontournable refermera l'accès à la niche de résurrection, ce qui vous obligera à dépenser une pièce pour chaque entrée.

Prenez maintenant l'escalier qui mène au 13e niveau. Différents monstres vous y attendent de pied ferme. Vous y rencontrerez des démons de feu aux attaques redoutables, des monstres de flammes gardiens (immobiles) et surtout Lord Chaos. Il faut d'abord vous débarrasser des démons de feu. Protégez-vous contre les attaques de feu et filez à l'extrême nord-est où vous trouverez une petite salle à deux entrées. Ouvrez la porte et combattez le démon qui s'y trouve en vous aidant du Firestaff (inépuisable) et éventuellement des cubes ou de l'anneau qui gèlent la vie. Refermez la porte et récupérez les objets, en particulier le lanceur de boules de feu. Il ne vous reste plus qu'à sortir prudemment de cette pièce et à attirer un à un les autres démons, en évitant de vous faire coincer dans la grande salle. Les portes de la petite salle résistent aux boules de feu les plus puissantes. Vous pourrez donc détruire les démons en vous protégeant, dès que le besoin s'en fait sentir, en refermant la porte. Prenez garde cependant car Lord Chaos peut, lui, parfaitement ouvrir les portes. Lorsque vous aurez détruit tous les démons, préparez-vous au redoutable combat final contre Lord Chaos lui-même. Donnez le Firestaff au membre le plus puissant de votre équipe (celui qui a le plus de points de vie). Allégez-vous au maximum en vous débarrassant des coffres et autres objets encombrants désormais inutiles. Vous devez pouvoir vous déplacer à pleine vitesse pour avoir quelque chance. Protégez-vous maintenant contre le feu et les attaques magiques. Lord Chaos est insensible à tout type d'attaques, qu'elles soient magiques ou à l'arme blanche. La seule manière d'en venir à bout est de fusionner son âme avec celle de Lord Librasulus (celui qui vous a confié la mission au départ) grâce au sort « fuse » du Firestaff.

Le principal problème, outre ses attaques surpuissantes, est qu'il va toujours réussir à s'échapper à temps, à moins que vous ne réussissiez à le coincer. Amenez-le prudemment à proximité des piliers et créez quelques fluxcages autour de lui. Lord Chaos peut sortir sans problème des fluxcages mais par contre ne peut pas rentrer dans l'un d'eux. Dès que vous aurez bloqué toutes ses issues, lancez le sort « fuse » et vous aurez le plaisir de voir l'abominable magicien noir se transformer en un paisible Lord Librasulus !

Nul doute que ce jeu de rôle hors pair vous aura passionné tout au long de la quête. Vous allez d'ailleurs bientôt pouvoir vous replonger dans cette ambiance fantastique car le second volet doit sortir incessamment.

Jacques Harbonn

Last Ninja

A la suite de la publication de la solution de Last Ninja II, vous avez été nombreux à nous réclamer celle du premier épisode. Nous avions hésité à vous la donner car ce programme est assez ancien. Mais il est important de remarquer que Last Ninja suscite encore un grand intérêt, alors que l'on considère généralement que les jeux ont une durée de vie très courte. Cela tend à prouver que lorsqu'un jeu est aussi réussi que celui-ci, il devient un classique incontournable et les nouveaux joueurs le découvrent avec plaisir. Last Ninja est l'un des meilleurs programmes d'arcade/aventure et il n'a pas pris une ride. Si vous ne le connaissez pas encore, ne le ratez pas. Une version ST *devrait sortir très prochainement (je sais, ça fait plus d'un an qu'elle est annoncée et que nous l'attendons d'un jour à l'autre).*

Niveau 1

Dans ce premier niveau, votre objectif est de trouver tous les objets répartis dans les différents tableaux. Il y a de nombreuses armes (sabre, shurikens, nunchukas et une bombe fumigène), ainsi que deux objets indispensables par la suite : la bourse et la clef. N'oubliez pas non plus de ramasser la pomme qui vous permet d'obtenir une vie supplémentaire. Une fois en possession de tous ces objets vous pouvez aller vers la sortie qui est gardée par le dragon de pierre. N'essayez pas de passer tout de suite si vous ne voulez pas qu'il vous transforme en barbecue d'un seul jet de flamme. Prenez la bombe et lancez-la vers le monstre et, dès qu'elle touche le sol, passez sans perdre de temps.

Niveau 2

Ramassez la dent qui se trouve au pied du lion de pierre. Gardez-la en main et allez contre la falaise en sautant au-dessus des crevasses (attention, il faut être très précis). Tenez toujours la dent et lorsque vous arrivez au mur, retournez-vous et avancez à reculons pour descendre. Ensuite, explorez les tableaux suivants à la recherche du bâton, du talisman et du gant. Une fois que ces trois objets sont en votre possession, vous pouvez aller vers la sortie qui est gardée par une statue. Utilisez le talisman et passez dès que le ninja se met à clignoter.

Niveau 3

Tout d'abord, prenez l'amulette que la statue porte autour du cou, puis cherchez la rose. Une fois que vous l'avez trouvée, ramassez-la sans oublier de mettre le gant au préalable si vous ne voulez pas mourir empoisonné. Continuez votre chemin jusqu'au tableau dans lequel se trouve une statue en or.

Distribué par

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

SI VOUS REVEZ DE COMPILATIONS...

ATARI ST & AMIGA

GO FOR GOLD! IT'S TOTALLY Addictive
FOOTBALL MANAGER 2

NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

HOT SHOT - MARBLE MADNESS - FOOTBALL MANAGER 2 - NIGEL MANSELL'S
disponible sur ATARI ST et AMIGA à 299 F.

BEST OF VOLUME 2 : FOOTBALL MANAGER 2 - HOT SHOT - LE NECROMANCIEN
ZOMBI - TETRIS
disponible sur Amstrad cassette à 159 F. et sur Amstrad disquette à 22[illegible] F.

PC

HURLEMENTS - HOT SHOT - FOOTBALL MANAGER 2 [illegible]99 F.
MARBLE MADNESS - disponible sur PC 3 1/2 et 5 1/4

AMSTRAD

BEST OF Volume 2

LE NECROMANCIEN

ZOMBI

TETRIS

Disponible dans les fnac et dans les meilleurs points de vente

Tenez uniquement l'amulette et vous quitterez ce niveau après quelques prières.

Niveau 4
Vous devez trouver la corde qui vous permettra de quitter ce niveau. Continuez votre chemin, mais soyez prudent car de redoutables adversaires vous attendent. Il est très difficile de passer l'araignée, mieux vaut la contourner en prenant d'autres chemins. Quant aux squelettes, la meilleure façon de les vaincre consiste à les combattre en utilisant le bâton. Cherchez l'endroit où se trouve l'échelle, allez vous placer à côté des échelons les plus bas et servez-vous de la corde pour quitter ce niveau.

Niveau 5
Entrez dans le palais en vous servant de la clef que vous avez ramassée dans le premier niveau. Traversez-le jusqu'à ce que vous arriviez devant la grande statue. Ne tentez pas de passer directement, sinon vous serez tué. Approchez-vous d'elle, en ne tenant aucun objet, puis avancez très lentement en la longeant. Ensuite vous arrivez devant un escalier, n'essayez pas de passer, vous serez désintégré, utilisez plutôt un talisman qui se trouve à côté, dans un pot.

Niveau 6
Vous êtes arrivé dans le dernier niveau, mais il reste encore fort à faire. Tout d'abord vous trouverez un télescope, regardez dedans et vous serez surpris. Trouvez la potion et rendez-vous dans la pièce qui est pleine de vases. Tenez la rose, poussez le dernier vase et vous verrez s'ouvrir une porte secrète. Avancez dans le passage et vous vous retrouverez face à un énorme chien. Tenez la potion et avancez vers lui. Dès que l'animal se lance à l'attaque, lancez-lui la potion. Si elle le touche, il s'écroulera, mais ne le ratez pas. Dans le tableau suivant, vous arriverez devant une statue tenant un arc. Regardez attentivement par terre et vous découvrirez un objet difficilement visible. Ramassez-le et vous pourrez passer en toute sécurité en le tenant: Continuez votre chemin et lorsque vous découvrez le shogun, frappez-le avec le bâton et sortez tout de suite de la pièce. Rentrez, frappez, sortez et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il s'écroule. Alors le ninja sera téléporté dans la pièce où se trouvent les parchemins qu'il est venu chercher. Sautez sur la dalle qui est située au milieu de la pièce, utilisez la bourse et ramassez les parchemins. Et voilà ! Vous avez rempli votre mission. Facile à dire, mais plus difficile à faire car il ne suffit pas de connaître la solution pour arriver au bout de ce programme. Bon courage.

Alain Huyghues-Lacour

SKULL

*Sur C 64, quelques trucs sur **Giana Sisters**. En appuyant sur toutes les touches à la fois (sauf Restore), on peut changer de niveau. Pour trouver les salles secrètes, il suffit de tomber dans les bons trous (ils sont aux niveaux 14, 29 et 30), on peut les reconnaître car, au milieu, il y a une vague immobile. Les briques de téléportation se trouvent au début du 3e, à la fin du 8e, au-dessus de la première statue du 17e, juste après les trois briques du 22. Au niveau 32, il faut tomber dans un trou pour aller au niveau 33. Là, dès le début, dirigez-vous sur votre droite et sautez sur le monstre, il disparaîtra.*
*Dans **Bombuzal**, comment utiliser les codes ?*
*Dans **Barbarian II**, comment passer le monstre n° 1 de la tanière ?*
*Quel est le poke de **Druid I**, version Dynamic Duo ?*

ZENON

*Dans Rambo III, sur ST, dans la forteresse n° 1, récupérez la pile, les flèches, une partie du détecteur de mines, les lunettes à infrarouges (qui fonctionnent avec la pile), la clef, le tube fluorescent, le silencieux et les deux trousses de secours. Vous trouvez un levier et vous l'actionnez (il se trouve en haut de la forteresse n° 1), redescendez, allez vers la gauche pour passer la porte électrifiée, et une fois dans la cour, allez toujours sur votre droite. Vous trouvez une porte, c'est la forteresse n° 2. Je ne vous en dis pas plus, mais utilisez les lunettes à infrarouges. Dans **The Pawn**, voici les principales actions pour arriver au Devil. Allez à l'est, vers Kronos, puis faites : tell Kronos Hello, puis ask Kronos about wristland, take note and-chest, allez à l'est jusqu'au château, faites ce que vous a demandé Kronos, prenez la pièce, la clef en bois, le râteau, la truelle et la serpette qui se trouvent dans la cabane à outils. Donnez le chest à l'aventurier pour le tuer. Allez vers Foothillo, attachez le râteau et la serpette avec votre chemise, montez sur le plateau, mettez de la neige dans votre poche, cachez votre wristland avec la chemise puis donnez de l'eau au garu (avec la neige fondue), allez vers le tronc d'arbre, mélangez les couleurs dans le pouch puis grimpez à l'arbre, ouvrez la porte avec la clef en bois, fermez la porte, bougez les planches, descendez, allez à la résidence des nains, mettez le casque, prenez le coin sous les coussins du sofa, prenez dans la cuisine la carotte, puis descendez dans la mine, la commande de l'ascenseur est slide door. N'oubliez pas de prendre la corde. Une fois dans la mine, prenez le plomb avec la truelle, puis sauvez-vous, allez voir Honest John et achetez-lui sa bouteille. Allez dans la montagne (laissez de côté la tour de glace) et prenez à l'est dans la caverne, allez au nord dans le laboratoire, donnez le plomb et la carotte aux alchimistes, last spell on tomes, take aerosoul, allez sur le pont de singe, puis au nord-est, dans la salle aux papiers peints, tear paper wall, attâchez la corde au hook qui se trouve dans le cupboard, puis climb down rope, lâchez la corde, tapez cinq fois knocker quand vous êtes vers les doubles doors, puis donnez le whisky à Jerry Lee Lewis, déposez votre blanc lumineux, allez dans chamber, puis dans Hell qui est à l'est, faites ask devil about life, vous vous retrouverez près du pont. Prenez la fiole, retournez chercher votre white, puis allez vers le nord-ouest. Faites shine at shadows, look at shape, point at shape, allez vite au nord, faites throw the potion bottle at magician, aspirez le liquide dans l'aérosol, puis prenez les vêtements. En voilà suffisamment pour arriver à la fin.*
*A moi, dans **Warlock's Quest**, je bloque au tableau qui se trouve juste après le changement de disquette.*

ISABELLE DITE BIRDY

*Dans **Eureka** sur C 64, à l'ère préhistorique que faire du diamant ? A quoi me sert l'échelle que me donne Kogo, en échange du rubis ? Où peut-on se servir de la torche ? Lorsque je descends au fond de la grotte, sur le mur il y a écrit Céasar, à quoi cela peut-il me servir ? Dans la Rome Antique, où trouver la sorcière ? A quoi sert l'aigle d'or ? Comment entrer dans le palais de Néron ? Comment guérir de la lèpre ? Une Tilt girl désespérée.*

DAVID AMIGAMADMAN

*Pour The Lord of Prodos (n° 65), voici la suite de la solution de **Space Quest I** : dans la pièce juste avant la grille, tapez get rock. Allez près du geyser et tapez put rock into geyser, nord, ouest, approchez les lasers, tapez use glass, montez la pente et allez vers l'est, évitez les gouttes et continuez vers l'est. Tapez turn gadget on, avant de continuer vers l'est. L'holographe va vous demander de tuer Orat et il va vous envoyer sur les montagnes. Est, est, nord, rentrez dans la grotte, cachez-vous derrière les rochers, le monstre ne pourra vous atteindre. Tapez throw water et Orat explose. Récupérez les bouts de son corps (tapez get part), car il vous faudra prouver à l'holographe qu'il est bien mort. Quand un triangle blanc apparaît, montez dedans et vous serez transporté chez d'autres extraterrestres. Approchez-vous de la console et tapez « insert cartridge », lisez les instructions. Surtout n'oubliez pas de récupérer la cartouche, approchez-vous du petit vaisseau et tapez enter skimmer. Tapez turn key. Il vous faudra subir une séquence d'arcade. Arrivez à la ville, un homme voudra vous acheter les skimmers. Acceptez. Avec cet argent, jouez au jackpot, gagnez et achetez un robot blanc. Retournez au bar, rejouez, regagnez. En sortant du bar, un homme vous proposera de le suivre, n'acceptez pas. Achetez un gros vaisseau. Tapez enter ship, tapez push load, le robot vous demandera un recteur, tapez HH et GO, là il y aura une autre séquence arcade et après stabilisez-vous devant le vaisseau Sarien. Et je suis bloqué là. Help !!*

XAP ET MANU ATARISTES

*Voici un truc pour avoir 255 vies dans **Arkanoïd** sur Thomson :*
10 CLS
20 CLEAR 200, 1 H79FF, LOADM « ARKAN »,,R
30 LOADM « ARKANOID » : POKE & HBF8A, STRING $ (3, CHR $ (& H12))
40 SCREEN, 0, 0 : LOCATE 7,8,1 : SCREEN 3 » : INPUT « NOMBRE DE BALLES (1-255) : » , NB : LOCATE 10,10 1 : SCREEN 6 : INPUT « QUEL TABLEAU (1-32) : », NT : POLE & HBF 86, NT-1 : POKE & HB060, NB : EXEC & HBF 7F.
*A moi, dans **Ninja Mission**, comment entrer dans le second niveau après avoir vaincu les différents adversaires et avoir pris les trois statuettes ? Merci d'avance à tous ceux qui nous aideront.*

ANNE AMSTRAD

*Dans **Infernal Runner**, comment atteindre l'escalier qui se trouve sur le tapis roulant ? Merci.*

FABRICE

*Voici quelques astuces : dans **Turbo Cup**, pour pouvoir changer les vitesses, il suffit d'appuyer sur F10. Appuyer sur F8 pour revenir en mode normal. Dans **Xenon** : F4 pour un changement de tableau, F5 : invincibilité.*
*Dans **Spaceball**, sur ST, quel mouvement faut-il faire avec le joystick pour pouvoir taper un adversaire quand on a la balle ? Dans **Rolling Thunder**, comment peut-on être immortel ? Dans **Karate Kid II**, comment tuer l'adversaire du dernier tableau ? Merci.*

BERTRAND

*Voici une aide pour **Zac Mac Kracken**, Mexique : fragments de cristal. Triangle des Bermudes : fond de l'objet. Pérou : chandelier et manuscrit. Katmandou : drapeau et fakir.*

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

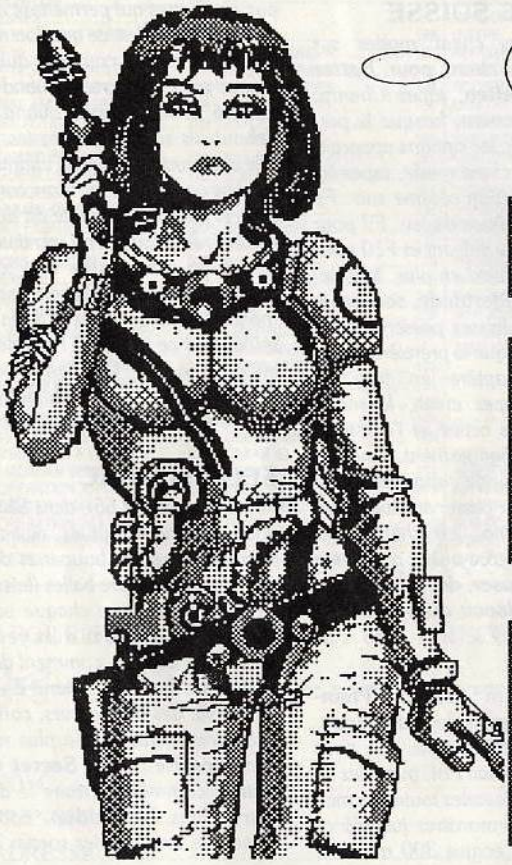
12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92,83
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, **Dimanche 14h/18h**

INDOOR SPORT	100 F	ZOOM	100 F
ATTAX	100 F	INTER.SOCCER	120 F
ARENA	100 F	LEATHERNECK	120 F
BARBARIAN	100 F	MAJOR MOTION	120 F
TERRORPODS	100 F	MENACE	120 F
OBLITERATOR	100 F	TURBO TRACK	120 F

PROMOTION LOGICIELS AMIGA

QUADRALIEN	5 JEUX AU CHOIX POUR 500 Frs	1ST MAIL
TETRAQUEST		C.COMPILER
BARBARIAN		FAST ASM
TERRORPODS		FORMULA 1
OBLITERATOR		PRO SPRITE DESIG
DEEP SPACE		QUICK MIND
LAS VEGAS		RAMA RAMA
INDOOR SPORTS		SKY FIGHTER
ATTAX		SPACE PORT
GROWTH		GRAIL ADVENTURE
BETTER DEAD		WORLD GAME
SUBBATTLE		CAPITAIN FIZZ
SPY VS SPY		HIT DISK 1
BOULDER DASH		KILLDOZER
CHUBY GRISTLES		KRYPTON EGG

PROMOTION LOGICIELS ATARI



SAV d'enfer

LECTEUR Simple Face ATARI : 390 Frs
LECTEUR Double Face AMIGA :990 Fr
LECTEUR Double Face ATARI : 990 Fr

Réparation immédiate de votre ATARI ST garanti ou non ! sous reserve de disponibilite des pieces

Offre 1: 520 STF
+ écran couleur
+ 6 jeux + Joy
4990 F

Offre 2: 1040 STF
+ écran couleur
+ 6 jeux + Joy
6990 F

IMPRIMANTES DEPUIS 1500 Frs

Offre 3: Amiga 500
+ DELUXE PAINT II + 6 jeux
+ joy + 10 Disquettes
4290 F

TEL: 16 (1) 42 27 16 00 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM.....PRENOM.....
ADRESSE.....
C.P. .....VILLE.....
CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| DATE EXP.|_|_|_|_|

PROMOS ET NOUVEAUTES: TAPEZ 3615 ELECTRON

OFFRE N° .... = ...
LOGICIEL _ _ _ _ _ _ ST ☐ AMIGA ☐ = ...
LOGICIEL _ _ _ _ _ _ ST ☐ AMIGA ☐ = ...
LOGICIEL _ _ _ _ _ _ ST ☐ AMIGA ☐ = ...
LOGICIEL _ _ _ _ _ _ ST ☐ AMIGA ☐ = ...
LOGICIEL _ _ _ _ _ _ ST ☐ AMIGA ☐ = ...
FRAIS DE PORT LOGICIEL + 25 F
FRAIS DE PORT MACHINE OU + 50 F
TOTAL TTC = ☐

TI67

Seattle : cristal bleu. San Francisco : Annie et fragment de cristal. Zaïre : le Shaman. Pyramide égyptienne : lieu d'assemblage de l'objet. Pyramide martienne : cristal blanc. Visage sur Mars : clef d'or. Angleterre : lieu d'assemblage des fragments. Dans **Manhunter**, voici une petite aide pour la sortie du labyrinthe : il faut prendre le pendentif qui se trouve sur le pont, ensuite sortir de la grotte et aller à la foire. Il faut jouer au Kewpie Dolls et viser la poupée du haut, la seconde en commençant par la droite. Ensuite celle du milieu, la seconde à gauche. Celle du bas, la première à droite. Il faut ensuite donner le pendentif au forain, qui vous l'échangera contre une carte magnétique. Une fois la carte insérée dans le mad, on vous demandera le nom du suspect. Je crois que c'est Phil. Voilà la première journée est finie, à vous de découvrir la suite. Comment rentre-t-on dans le grand central ? Comment ouvrir la porte en bois ? Merci.

BOB TASH

Dans **Captain Blood** sur CPC, il est possible de geler le chronomètre en transformant un 3C en B7 à l'adresse 101C6 du secteur 45 en piste 5 de la disquette de sauvegarde du jeu. De même, en mettant un 00 à la place du 23 qui se trouve à l'adresse 101D1 du même secteur et de la même piste, on obtient du temps infini.

WASP / SPELLMIX

Voici quelques pokes pour cartouches sur C 64. Pour les rentrer, charger le jeu, freezer et prendre l'option poke. Pour **Yie Ar Kung Fu** : poke 42015,173 return poke 54303,173 et relancer le jeu. Pour **Katakis** : poke 13999,173 puis poke 14103,173. Faire repartir le jeu. Pour **Giana Sisters** : poke 8257,173 et faire repartir le jeu. Pour **Montezuma's Revenge** : poke 36190,165 puis poke 44170,181. Relancer le jeu. Pour **Marauder** : poke 9322,173. Relancer le jeu. Pour **Beyond the Ice Palace** : poke 5918,173 poke 19123,173. Relancer le jeu. Pour **Ghost'n Goblins** : poke 2358,173. Relancer le jeu. Pour **Nebulus** : poke 32979,181. Pour **Psycho Soldier** : poke 59400,165. Pour **Gryzor** : poke 13476,189 et poke 29187,189. Pour 10 vies : poke 25117,189. Pour **The Deep** : poke 9067,173 et poke 9241,173. Pour **Incredible Shrinking Sphere** : poke 33768,173 poke 33783,173 poke 39270,173. Pour **Pac Mania** : poke 28250,165. Pour **Slayer** : poke 6924,189. Pour **Bombuzal** : poke 5490,173. Pour **Pepsi Challenge** : poke 3462,173. Pour **Tiger Road** : poke 5749,165. Dans **Zak Mac Kracken**, quand on est sur Mars, il faut entrer dans l'hôtel. Pour cela, aller dans le véhicule, ouvrir la boîte à gants, et prendre le fusible. Aller vers la gauche et utiliser la carte de crédit pour avoir un jeton. Revenir à l'hôtel et utiliser le jeton sur la plaque de métal, à droite en rentrant. Une petite porte s'ouvrira, pour pouvoir installer le fusible. Appuyer sur le bouton et sur l'autre à côté de la porte à droite. Entrer, ouvrir le placard. Pour ouvrir le 2e volet, il faut d'abord enlever le scotch. Prendre la lampe de poche. Aller à droite, vers le lit. Retirer les draps et prendre le balai. Attention car Melissa refusera de le prendre. Sortir de l'hôtel et balayer le sable. Vous découvrirez ainsi les panneaux solaires. Aller au distributeur de jetons, en prendre deux. Monter dans le train, utiliser le jeton et attendre. Vous arriverez à une pyramide. Balayer de nouveau devant l'entrée. Et là je suis bloqué. A moi, dans **Emmanuelle**, j'arrive à retrouver une statuette. Comment se bat-on sur la plage ? Des aides pour **Meurtre à Venise**, **20 000 lieues sous les Mers**, **Freedom**, **Pionner Plague** et **Purple Saturn Day**.

NEWHOUSE

Pour Nico et Arno, dans **Ghostbusters**, sur C 64, pour commencer le jeu avec un compte plus étoffé, répondez ceci : Name : JKL ; Account : Yes ; n° account : 00742211. Vous obtenez ainsi 250 000 $. Voici d'autres codes 20741410, 00453605, 03005604, 05004610, 04341404. Si vous souhaitez enrayer la perte d'argent, faites un reset et tapez poke 38454,96 return. Pour avoir des pièges illimités, c'est poke 34777,169, return. Pour de l'énergie illimitée : poke 34446,234, poke 34447,234 return. Stopper la perte d'énergie après avoir croisé des rayons : poke 29164,169 return, poke 26165,3 return. Pour avoir des vies illimitées : poke 32425,169 return sys 24576. Pour **Entombed**, faites un reset et tapez poke 27658,169 poke 27659,20 return poke 27660,234 sys 2128 return. Appuyez ensuite sur le bouton de tir puis sur F1, et à nouveau sur le bouton de tir. Vous serez ainsi invincible dans le couloir. Dans **Fort Apocalypse**, pour avoir des vies infinies, tapez poke 36339,153 après le chargement, ensuite run.

USS GOLDEN DRAGON

Pour Unknown, dans **Jet**, tu ne peux pas monter au-delà de 50 000 pieds, car ton avion n'est pas fait pour cela. Dans **F-18 Interceptor**, il ne faut pas détruire le sous-marin, mais détruire avions, missiles du premier coup, sans te faire abattre une seule fois, durant toute cette mission. A moi, dans **Borrowed Time**, il y a un thug qui me suit constamment, et me tue. Comment s'en débarrasser, ainsi que des deux dobermans. En quoi des personnes telles que Doris, Farnham, etc. sont-elles utiles ? Comment les faire parler ? Comment prendre la clef chez Rita ? Merci.

OLIVIER

Voici quelques trucs : dans **Rastan**, pour être invulnérable, il faut appuyer deux fois sur la barre espace. Dans **Thunderblade**, quand le jeu est chargé, appuyer sur 3, G et enter pour changer de niveau. Dans **Indiana Jones**, taper Jimbo, pour avoir des vies infinies. Dans **R-Type**, pour vaincre le monstre du 7e niveau, il faut tirer sur l'escargot. A moi, sur Spectrum, qui peut me donner des trucs pour **Rygar**, **Slamander**, **Zinaps**, **1942** et **Thundercat**. Dans **Tuer n'est pas jouer**, que faut-il faire ? Merci.

HERVE DE SUISSE

Voici quelques cheat modes sur Amiga : tout d'abord pour **Better Dead Than Alien**, tapez Champ, après le chargement, lorsque le premier écran avec les options apparaît. Pour utiliser le cheat mode, tapez les touches de fonction comme suit : F1 à F8 pour les icônes de jeu. F9 pour passer au niveau suivant et F10 pour des barres de shield en plus. Maintenant pour **Thunderblade**, attendez le chargement et laissez passer la table des scores. Lorsque la première image revient (l'hélicoptère en face de l'immeuble), tapez crash, le mode cheat sera alors activé et l'écran va avoir un léger clignotement. Pour utiliser ce cheat mode, appuyez sur la touche help pour passer au niveau suivant. Quant à moi, je recherche des cheat modes ou des pokes pour **Star Ray**, **Sarcophaser**, des aides pour la **Quête de l'Oiseau du Temps**.

ANTHAR

Pour Stéphane (n° 65), dans **Phantasy Star**, dans le village du départ, visitez toutes les maisons. On vous donnera le Laconian Pot, puis allez au port de Scion. Revisitez toutes les maisons. Tuez des monstres jusqu'à ce que vous ayez acquis 300 mésétas. Allez alors au port de Scion et achetez le secret. De là vous allez à l'aéroport, vous achetez un passeport à 100 mésétas. Après il faut rentrer dans la fusée et vous vous retrouvez sur la seconde planète. Faites toutes les maisons. Dans l'une d'elles, il faudra échanger le Laconian Pot contre Myau. Retournez sur la première planète et allez dans la cave où se trouve Odin. Utilisez l'Alsulin que Myau a autour du cou et Odin sera délivré de son sort. Maintenant vous êtes trois. Dans la cave se trouve aussi le compass, permettant d'atteindre le village du sud. Retournez dans la cave du départ, là se trouve la dungeon key. Elle vous permettra d'ouvrir les portes scellées.

Noah se trouve sur la planète, le ice digger se trouve sur Dezoris, l'overcraft se trouve sur Palma, la landrover sur Montavia. Essayez d'avoir le plus d'argent possible. Dans **Double Dragon**, pour arriver à la fin du jeu, je vous conseille les coups de poings, mais pas les coups de pieds. Pour faire un super score, il faut utiliser la technique du saut de coup de pied, si vous préférez, appuyez sur les deux boutons en même temps sans bouger la manette. Mon score est de 210 130.

JEAN DIDIER

Pour **Mewilo**, le nom demandé dans la chambre lorsque l'on clique le cadre est Arnaud. Voici quelques solutions aux devinettes qui permettent d'obtenir la poule. Qu'est-ce que l'on met sur la table, que l'on coupe et qui ne se mange pas ? Des cartes. Quand je suis couché, ils sont debout, quand je suis debout, ils sont couchés : les pieds. Elle est si vicieuse qu'elle chante sous sa robe : une cloche. Mon corps est dans la maison et ma tête est dehors : un clou. Je ne suis ni roi, ni reine, mais quand on a besoin de moi, on me lèche le derrière : un timbre. Je suis un magasin tout ce qui est dedans est brûlé, tout ce qui est à l'extérieur est intact : une pipe. Quel est le nom de la victime citée par Arnaud de Roman dans sa lettre ? Aidez-moi. Merci.

SEGA MANIAC

Pour Bertrand (n° 65), dans **Shinobi**, pour détruire les statues, niveau 3, il te suffit de ne pas bouger et de tirer par vague de quatre balles (laisse une demi-seconde entre chaque vague), niveau 4, le samouraï a les yeux fragiles. Dans **Zillion**, comment détruire le monstre qui vous attend en sortie de la salle des ordinateurs, comment rejoindre le vaisseau le plus rapidement possible ? Dans **Secret Command**, comment détruire le dernier mur ? Dans **Kenseiden**, comment vaincre le tout dernier sorcier ?

BLACK PANTHER

Voici des aides pour **Shinobi**, pour tuer les cinq chefs de gang. Gang 1 : Ken Ho, pour le tuer, tirer dans les yeux, cinq fois. Gang 2 : Black Turtle, il faut tirer dans la partie jaune à l'avant de l'hélicoptère. Gang 3 : Mandora, il faut tirer dans le diamant rouge qu'elle a sur le front. Gang 4 : Lobster, il faut sauter et viser la tête, quand il baisse

LOGIDREAM'S *LE SPÉCIALISTE DU LOGICIEL*

POUR ACHETER AU MEILLEUR PRIX SANS SE DÉPLACER TÉLÉPHONER AU

39.46.87.44

VPC (FRANCE MÉTRO)

VENTE A L'ÉTRANGER NOUS CONSULTER

REMBOURSEMENT IMMÉDIAT SI INDISPONIBILITÉ DU PRODUIT

PC	Prix F
ABRAM'S BATTLE TANK	239
ATTACK SUB 688	245
ACTION SERVICE	189
AIR BORNE RANGER	239
BALANCE OF POWER 1990	279
BILLIARD SIMULATOR	239
BUGGLE GHOST	209
BOBO	189
BIVOUAC	199
BUMPY	169
BOULDERDASH II	99
CONFLIT IN VIETNAM	239
CHUCK YEAGER	245
CRAZY CARS II	219
CALIFORNIA GAMES	189/189
CHAMP. LODE RUNNER	189
DAMES GRAND MAITRE	419
DESCISION DESERT	239
EMMANUELLE	199
ECHELON	189
ESSEX	199
F-16 COMBAT PILOT	219
F-19	349
F-15 STRIKE EAGLE	179
FLIGHT SIMULATOR III	399
FIRE AND FORGET	219
GALACTIC CONQUEROR	229
GUNSHIP	289
GRAND PRIX CIRCUIT	229
GUERILLA WARS	199
HEROES OF THE LANCE	219
HUMAN KILLING MACHINE	199
JET FIGHTER	369
KARATEKA	189
KING QUEST IIII	289
KRISTAL	209
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	239
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	239
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229
LE MANOIR DE MORTVILLE	215
LOMBARD RALLY	229
LOMBARD RAC RALLY	199
MAXI BOURSE	239
MEURTRES A VENISE	239
MACADAM BUMPER	249
OPERATION JUPITER	239
OBLITERATOR	199
OPERATION WOLF	199
PURPLE SATURN DAY	239
PIRATES	199
PROHIBITION	189
ROGER RABBIT	229
ROCKET RANGER	239
RAMBO III	189
RUNNING MAN	199
SARGON	255
STAR RAY	229
SILENT SERVICE	199
SKWEEK	169
SIDE ARMS	199
TITAN	239
TURBO CUP	189
TARGHAN	249
TEST DRIVE	259
TEST DRIVE II	259
TEST DRIVE II (SUPER CARS)	189
TEST DRIVE II (SENERY DISK)	189
TEENAGE QUEEN	199

ATARI	
A320	189
AFRICAN RAIDER	189
AIRBORNE RANGER	199
AQUAVENTURER	199
ARCHIPELOGOS	199
ASTOROTH	159
BUMPY	189
BILLIARD SIMULATOR	189
BOB MORANE OCEANS I	229
BOBO	189
B24	199
BALLBLAZER	139
BLACK TIGER	149
BOMBFUSION	79
BUTCHER HILL	159
COBRA II	189
CODE ROUTE	229
CRAZY CARS II	205
CALIFORNIA GAMES	159
CHESS 89	199
CHICAGO 30'S	159
COMBAT ZONE 2	119
CYBERNOID II	149
DOUBLE DRAGON	189
DAKAR 89	149
EXPLORA II	299
EMMANUELLE	209
F16 COMBAT PILOT	199
FOOT BALL MANAGER II	189
FRIGHT NIGHT	149
GALDREGON'S DOMAIN	189
GARY LINEKER HOT SHOTS	149
GOLDRUSH	149
HOLLYWOOD POKER PRO	169
HUMAN KILLING MACHINE	169
IRON TRACKERS	219
I.S.S.	199
IK+	179
JADE	299
KENNEDY APPROACH	219
KRISTAL	199
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	229
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	259
LE LIVRE DE LA JUNGLE	219
LED STORM	189
MAXI BOURSE	229
MEURTRES A VENISE	229
OPERATION JUPITER	219
OPERATION NEPTUNE	239
POPULOUS	229
QUASAR	199
REAL GHOSBUSTER	179
R-TYPE	199
RENEGADE	169
ROBOCOP	159
ROCKET RANGER	229
RUN THE GAUNTLET	159
RUNNING MAN	199
SIMULATION PACK	199
SKATEBALL	199
SWEEK	159
TURBO CUP	199
TARGHAN	239
TEENAGE QUEEN	189
TITAN	239
THUNDERBLADE	195
VINDICATOR	199
VIGILANTE	159
WAR ZONE	99
ZAK MCKRACKEN	239
ZANY GOLF	229

AMSTRAD	
A 320	139/189
AFTER BURNER	95/145
AIR BORNE RANGER	169
BUMPY	129/189
BOB OCEANS	139/189
BOBO	139/189
BANGKOK KNIGHTS	119
BARBARIAN II	135
BLASTEROIDS	119
BUTCHER HILL	79/119
CHICAGO 90	139/189
CRAZY CARS II	125/165
CLASSIQUES N°1	169
CHICAGO 30'S	79/119
DRAGON NINJA	89/139
DYNAMITE	189
DUO PACK	145
DIX SUR DIX	189
DARK FUSION	119
DOUBLE DRAGON	79
DYNAMIC DUO	119
ERE HITS VOLUME 1	189
ERE HITS VOLUME 2	189
ERE HITS VOLUME 3	189
ELIMINATOR	79/119
FINAL ASSAULT	79/139
GUNSHIP	169/229
'GIANTS : LES BEST D'US GOLD	189
G.I. HERO	119
HIGHWAY PATROL	189
HILL 19	79/119
JEUX EXCEPTIONNELS	179
JINKS	79/119
LAST NINJA 2	119/139
LES FUTURISTES	179
LES PRIVES	179
LES HITS N° 2	145
LA COLLECTION KOMANI	169
OPERATION NEPTUNE	79/119
PURPLE SATURN DAY	159/189
PARISIAN KNIGHTS	99/119
QUANDAM	79/119
R-TYPE	95/145
ROBOCOP	89/139
REAL GHOSTBUSTERS	89/145
RASTAN	79/119
RUNNING MAN	79/119
STRIKE FORCE HARRIER	89/—
SIMULATION PACK	145
SALAMANDER	79/119
STORM LORD	79/119
SUPERTRUX	79/139
TURBO CUP	149/199
THUNDERBLADE	99/145
TEN COMPUTER HIT 5	159
TAITO'S COIN OP COLLECTION	159
TANK ATTACK	99/119
THE FINAL ASSAULT	99/119
VICTORY ROAD	79/135
VIGILANTE	79/119
VINDICATORS	79/119
WEC LE MANS	89/139
WIZARD WAR 2	—/149

COMMODORE 64	
ACTION SERVICE	139/189
AFTER BURNER	95/139
ARCADE MUSCLE	99/129
BATMAN	95/145
BARBARIAN II	79/99
CHICAGO 30'S	79/119
DOUBLE DRAGON	95/139
DRAGON NINJA	95/139
F14 TOMCAT	—/159
GRAND PRIX CIRCUIT	105/159
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	149/169
LAST NINJA II	119/139
LED STORM	95/145
R-TYPE	92/139
RAMBO III	79/119
ROBOCOP	89/129
TITAN	119/169
VICTORY ROAD	79/99
VIGILANTE	79/129
VINDICATORS	119
WEC LE MANS	79

AMIGA	
AQUADVENTURER	189
ARCHIPELOGOS	199
ASTOROTH	169
BAAL	185
BILLIARD SIMULATOR	229
BOB MORANE OCEANS	229
BLATEROIDS	219
BOMBUZAL	199
BARBARIAN II	169
CALIFORNIA GAMES	199
CAPITAINE FIZZ	139
CYBERNOID	169
DRAGON'S LAIR	339
EARL WATHER BASE BALL	229
EMMANUELLE	209
EXPLORA II	289
FALCON	279
FOOTBALL MANAGER II	199
GALDREGON'S DOMAIN	189
GUNSHIP	189
HYBRIS	239
HOLLIWOOD POKER PRO	199
IRON TRACKERS	213
I.S.S	239
IK+	239
JANE D'ARC	249
KARATIS	199
LA PANTHERE ROSE	229
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	229
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	259
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229
LED STORM	199
LOMBARD RALLY	239
LUDICRUS	219
MEURTRES A VENISE	229
MOTOR MASSACRE	219
MEGA PACK	239
MANHUNTER	229
OFF SHORT WARRIOR	239
OPERATION NEPTUNE	239
OPERATION JUPITER	229
OFF-ROAD RACING 4x4	229
PORTS OF CALL	329
PURPLE SATURN DAY	229
PACLAND	185
PHOTO PAINT	779
POPULOUS	229
ROGER RABBIT	229
RENEGADE	189
ROADBLASTERS	189
ROBOCOP	189
RUNNING MAN	199
S.D.I.	249
SPEED BALL	239
SKWEEK	159
STAG	199
TARGAN	212
TEENAGE QUEEN	239
TITAN	239
TEST DRIVE	269
TEST DRIVE II	255
TEST DRIVE II (CAR DISK)	185
TEST DRIVE II (SCENARY DISK)	185
TURBO CUP	199
VIGILANTE	169
VINDICATORS	189
VOYAGER	189
XESTERN GAMES	239
ZANY GOLF	239
ZAK McKRACKEN	189

* OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

* POUR THOMSON, APPLE ET POUR RECEVOIR NOTRE LISTE COMPLÈTE (GRATUITE), NOUS TÉLÉPHONER

BON DE COMMANDE

T167

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

CODE POSTAL _____

TÉL. _____

❑ PC et COMPATIBLE ❑ APPLE II
❑ AMIGA ❑ C 64
❑ ATARI ST ❑ THOMSON Réf. _____
❑ AMSTRAD CPC ❑ AMSTRAD PCW

***LOGIDREAM'S* - 20 Avenue de Provence**
78140 VELIZY

NOM DU JEU	PRIX
FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	+ 15 F
TOTAL	

❑ CCP ❑ CHÈQUE BANCAIRE
❑ MANDAT-LETTRE
❑ EN CONTRE REMBOURSEMENT (PRÉVOIR 20 F DE FRAIS)
❑ DISK
❑ CASS

son épée. Gang 5 : Masked Ninja, il faut tirer à trois reprises quand il lève sa protection jaune. Une fois transformé en tornade et séparé de ses ombres, tirer encore trois fois, en évitant les boomerangs. Merci à Philippe Ruiz (n° 65) pour son Round Select. Merci à Philippe et à Sébastien (n° 58 bis et n° 65) pour leurs trucs d'Afterburner. Merci à Fred (n° 59) pour World Soccer. A moi, dans **Zillion** comment atteindre la salle des ordinateurs ? Merci.

TOM BOMBADILUM

Pour Christophe Herman (n° 63), dans **Mandragore**, le bateau est indispensable. Pour l'acheter, il faut réunir au moins 3 000 pièces d'or. Un petit truc pour t'aider : prends un voleur dans ton équipe, retire-lui son or et sa nourriture. Ses points de vie sont réduits à 4. Va dans un village et fais-lui voler tout ce qui est à sa portée. Si on le découvre, il perdra la moitié de ses points de vie. Nourris-le jusqu'à concurrence de quatre points. Continue de voler. Revends les objets, tu pourras en obtenir plus de 1 000 pièces d'or. A moi, dans **Rock'n Wrestle**, comment se dégager lorsque l'on est à terre ? Dans **Bard's Tale II**, au 3e niveau, quel est le mot de passe que l'on doit répondre à la magic mouth qui défend l'escalier qui mène au 5e niveau ?

BIG POL L'ATARISTE

Voici quelques trucs pour ST. Dans **Sorcery+**, tapez « Gas Wheeler wants cheat » avec les espaces. Vous êtes invincible, cela ouvre toutes les portes et arrête le compteur. Dans **Obliterator**, tapez 56-37-12 pour obtenir des vies infinies. Dans **Great Giana Sisters**, pendant le jeu, pressez les touches A, R, M, I et N pour passer au niveau suivant. A moi, dans **Rambo III**, où se trouve le colonel Troutman ? Qui a des trucs pour **Road Runner**, **Crazy Cars II**, **Bob Morane Ocean**, **R-Type**, **Opération Wolf** ?

ALEXANDRE BOINOT

Pour Christophe Hermann (n° 63), dans **Héritage II**, le but du jeu est de trouver un coffre-fort et d'avoir les quatre chiffres. Pour cela, donner un bonbon à la fille, donner une tasse et la cafetière à la grand-mère, regarder le tableau de la voiture dans une pièce sombre, donner un verre de whisky au grand-père. Pour Sébastien, dans les **Passagers du Vent I**, tu n'es pas sur une mauvaise piste, tu as fini le jeu. Pour Lechim Dracor, dans **Vampire**, le but du jeu est de trouver une fille et de détruire un tombeau (les deux se trouvent dans un château). Pour y arriver, prends pratiquement toutes les portes à droite. Dans la **Quête de l'Oiseau du Temps**, pour réussir votre quête : allez en lopvent aux terres éclatées et prenez la conque. Allez aux voiles d'écumes (à pied). Prendre le grimoire des dieux et aller en lopvent au territoire du rige. Au territoire du rige, tuer le rige (attention il faut être rapide, cela ne fonctionne pas à tous les coups, et il faut tout recommencer). Le rige tué, allez aux voiles d'écumes, partez avec Bordias en Ballant. Aux lèvres de sable, lisez ce qui se trouve près de l'oiseau du temps. Allez aux voiles d'écumes et prendre le lopvent. Allez au territoire de rige et répondre aux énigmes de Fol de Dol ! « Il s'est fait avoir et dans les profondeurs du temple de l'oubli, il m'attend ».
Vous accédez à un nouveau territoire : le doigt du ciel. Prenez alors l'œuf du temps. Allez au pays des Gorghos, là on vous indiquera un ancien endroit de culte. Partez. Près des voiles d'écumes apparaîtra un carré bleu, cliquez dessus et voilà c'est fini. A vous de développer chaque module.
Dans **Menace**, une petite astuce, tapez « XR31 Turbo Notter Bastard ». Dans **Roger Rabbit**, pour avoir un temps illimité à la 2e partie, appuyez sur « Pause » dès que Roger rentre en scène. A moi, que faut-il faire dans **Roger Rabbit** à la 3e partie, dans le gag factory ? Merci.

DENIS COMMODORIEN

Voici quelques pokes pour C 64, les pokes sont à rentrer avant de taper run. **Bruce Lee** : poke 5686,128, poke 5672,128. **Dig Dug** : poke 10473,255. **Fort Apocalypse** : poke 36364,234 poke 36365,234 poke 36366,234 poke 36367,234 poke 36339,153. **Pogo Joe** : poke 20634,173. **House of Usher** : poke 6721,238 poke 7870,60. A moi, dans **Dragon's Lair**, comment passer au centre des rapides. Dans **Eureka**, comment sortir de la prison ?

DAVID

Sur C 64, pour Plume d'Elan (n° 65), après un reset. **Bomb Jack I** : poke 5693,255 poke 5694,255 poke 5695.255 sys 2096 ou poke 4056,44 sys 2064. **Bomb Jack II** : poke 7053,200 sys 39712 ou poke 7053,200 sys 3303. Pour Nico et Arno (n° 64), dans **Sram**, le couteau se trouve dans le nid de la pie qui se trouve dans l'arbre. **Kung Fu Master** : poke 38649,189. Dans **Ghostbusters** : (Nom-Numéro), NNN-213 141000, Peter-31664300,P,M-1984. A moi des vies infinies pour **Karateka, Treasure Island, Mario Bros I, Conana, 1942.** Dans **Infiltrator**, je décolle, mais je n'arrive pas à avancer. Merci.

JEROME

Dans **Sapiens** sur PC. 1re mission : il faut aller chercher de la viande, après avoir tué plusieurs loups ou ours et il faut la rapporter au chef. 2e mission : pour avoir le remède des yeux malins : il faut rencontrer le chef et lui échanger un objet, et le rapporter au chef des Pieds agiles. 3e mission : les bras de roc lancent un défi, se battre avec le chef et rapporter sa hache. Il est préférable d'y aller de nuit. 4e mission : les hyènes folles ont volé le bâton sacré, les esprits le réclament. Battre le chef. Je suis bloqué là.

JOEL

Sur Sega, dans **The Ninja**, je ne parviens plus à trouver le 5e rouleau vert, après avoir escaladé les murs du château. Dans **Alien Syndrome**, existe-t-il une option select round ou un moyen d'avoir des vies infinies ou supplémentaires. Merci à tous les Sega-fans.

SEBASTIEN ET FRANCOIS

Dans le **Mur de Berlin**, où trouve-t-on la grenade, les lunettes ? Comment aller dans le métro, dans les bains turcs ? Dans **Lucifer**, quelles sont les différentes actions possibles ? Comment passer le premier tableau de l'enfer ? Quelle est la mission ? Dans **Ultima V**, nous n'avons trouvé qu'un mot de pouvoir (Fallax), où se trouvent les autres ? Comment vaincre les Shadows Lords ? Que signifie la réponse du cheval parlant : infinity ? Quel est le mot de passe de la résistance ? Quelles sont les principales lignes de la mission ? Des pokes pour avoir des vies infinies dans **Captain Goodnight**.

SKULL

Sur C 64, voici quelques pokes. Dans **Vindicator**, charger le jeu, faire un reset et poke 34644, nombre de vies (3-128) puis sys 34480 pour jouer à la première partie.
Pour **Land of Neverwhere**, toujours après un reset, taper poke 35587,234 pour anticollision de sprites. Puis sys 30000 pour jouer ou sys 30250 pour écouter la musique (presser restore pour jouer). Dans **Spitting Image**, loader le jeu, faire un reset et entrer poke 3314.173 pour un joueur 1 et poke 3348,173 pour le second joueur. Et maintenant, il faut taper le mot magique sys 2816 pour pouvoir jouer. Pour **Turbo Boat Simulator** : reset puis taper poke 27937, 173 pour avoir des vies infinies, poke 29955,173 pour de l'énergie illimitée. Puis poke 27730,1 et poke 27983,1 pour n'avoir qu'un seul objet à prendre. Maintenant, presser restore ou sys 27650 pour en profiter. Dans **Pac Mania**, reset poke 22459,173 (pour anticollision...) poke 28520,165 pour les vies infinies, sys 14336. Dans **I-Ball II**, il suffit de faire poke 38895,165 pour avoir des munitions infinies. Et pour être invincible, poke 34394,234 poke 34395,234 poke 34396,234 et sys 34050.
A moi, combien y a-t-il de niveaux dans **Microprose Soccer, Katakis, Bombuzal, Exploding Fist +** ? Comment passer le niveau 5 dans **Robocop** ?

Mister Poke

Si vous désirez faire disparaître les collisions de sprites dans **R-Type** sur C 64, tapez le listing suivant :
1 FOR I=384 TO 412 : HEAD A : POKE I, A : NEXT
2 SYS 384
3 DATA 32, 86, 245, 169, 114, 141, 110, 8, 169
4 DATA 1, 141, 111, 8, 76, 14, 8, 169, 173, 141, 157, 50
5 DATA 169, 96, 141, 156, 49, 76, 18, 8
Puis lancez-le, mettez la K7 et appuyez sur PLAY.
Si vous voulez obtenir 200 vies dans **Thunderblade** sur C 64, chargez le programme puis faites un reset et tapez :
POKE 4159,200
faites RETURN et tapez SYS 4096 pour jouer.
Pour obtenir une énergie illimitée dans **Menace** sur C 64, chargez le programme et faites un reset sur la page de présentation et tapez :
POKE 8980,234 suivi de RETURN
POKE 8981,234 suivi de RETURN
Un cheat mode pour **Rambo III** sur ST :
Lorsque vous êtes sur le tableau de score, tapez RENEGADE (RENEGQDE en azerty), puis tapez 1, 2 ou 3 sur le clavier principal pour commencer au niveau de votre choix. Un cheat mode pour **Starray** sur ST : Commencez à jouer et tapez QL (azerty), puis pressez la barre d'espace pour passer en mode pause. Maintenant tapez YQNKOVIC (azerty). Appuyez sur le bouton de tir pour reprendre la partie et vous découvrirez que votre niveau d'énergie ne diminue plus.

Nous remercions Bud-Pilou-Kiki, Sylvie Maratier, Alain Bosseur, Peter Frischknecht, Frédéric Brunel, Pascal Vigneau pour leurs solutions complètes d'**Explora II**, Laurent Mornet pour **Warrior+**, Le Guerrier Commodorien pour **Rambo**.

CREDIT CREG IMMEDIAT

J.B.G. ELECTRONICS

CREDIT REPORT 90 JOURS

163 Avenue du Maine 75014 Paris

Metro : Mouton-duvernet ou Alesia

J.B.G. EST OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 Heures à 19 Heures sans interruption.

Tel : 45.41.41.63 45.41.44.54

NOUVEAU RAYON
OCCASION

Vente - Achat - Depot-Vente

TOUS MATERIELS:
Micros Ecrans
Peripheriques Logiciels
Accessoires
TEL : 45.41.26.04

SERVICE MINITEL
3615 CODE AC3*JBG

GAGNEZ DU TEMPS: en passant vos commandes par MINITEL.

Reglement possible par **CARTE BLEUE** directement sur **MINITEL**

Jouez au J.B.G. QUIZZ et ayez la chance de gagner un AMIGA 500

MINITEL 36 15 MINITEL

Code AC3*JBG

ATARI 520 STF + 4 JEUX + 1 JOYSTICK : **3490 FRS**
ATARI 520 STF+MONITEUR COUL +4 JEUX+1 JOY: **4990 FRS**
ATARI 1040 STF + 10 DISK + 1 TAPIS : **4490 FRS**
ATARI 1040 STF + SM 124 + TT DE TEXTES : **5990 FRS**
ATARI MEGA ST 1 + SM 124 : **5950 FRS HT**
ATARI MEGA ST 2 + SM 124 : **9950 FRS HT**

AMIGA 500 +CABLE PERITEL : **3990 FRS**
AMIGA 500 + A 501 (ext 512 k) + CABLES : **5250 FRS**
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084 S : **6790 FRS**

STAR LC 10 NOIR + CABLE : **2350 FRS**
STAR LC 10 COULEUR + CABLE : **2750 FRS**

Tous les dernieres nouveautés en logiciels sur Atari, Amiga et Amstrad

Doubleur Vidéo : 290 Frs
Rallonge joystick : 50 Frs
Cable Minitel : 150 Frs
Cable Peritel : 180 Frs
Tapis de Souris : 75 Frs
Free Boot : 350 Frs
Lerteur DF interne : 1050 Frs
Lecteur DF externe : 1390 Frs
Lecteur 5/4 DF : 1890 Frs

BON DE COMMANDE (Materiel ou Logiciel)
COMMANDE PAR CARTE BLEUE OU PAR CHEQUE

Votre Commande

A RETOURNER A : JBG Electronics, 163 AV. du Maine 75014 PARIS
Frais de Port Logiciels : 30 Frs - Materiel : 100 Frs

Nom : ..... Prenom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : ..... Tel : .....
Numero de Carte Bleue : ..... Date d'exp.....

TJ67

PROLOGUE

Le courrier que nous recevons représente un volume imposant. Si imposant qu'il nous est matériellement impossible de tout publier. Pour tenter de parer à cet inconvénient, nous faisons de notre mieux pour répondre à vos lettres en fonction de leur représentativité statistique et de leur intérêt pratique.

Il est cependant une catégorie sous representée : celle ayant trait à la controverse Atari ST/Amiga. Vos lettres sur ce sujet sont non seulement trop nombreuses, mais aussi, la plupart du temps, trop longues. Les arguments employés, peu convaincants, ne font que répertorier les avantages de l'une (propriété de l'auteur) et les faiblesses de l'autre, le tout émaillé d'insultes ou d'injures qui n'élèvent en rien le niveau de l'information. En tout état de cause, il faut que vous sachiez que la Rédaction de *Tilt* ne privilégie ni *Atari*, ni *Commodore*. Notre devoir est d'informer, pas de polémiquer. La présence de plusieurs marques de micro-ordinateurs favorise la concurrence et représente un facteur de progrès. Si donc, vous pensez que votre machine est la meilleure, dites-vous que vous le devez à l'existence d'une concurrence. Au lieu de l'injurier, vous devriez la remercier.

AMIGA MET LES POUCES

Possédant un *Amiga 500* depuis quelque temps, je suis désireux d'acheter un second lecteur de disquettes. Je vous écris donc pour que vous éclaircissiez certains points à propos du lecteur 5 pouces 1/4 de chez Amiga, le *A 1020*. Où peut-on se le procurer et à quel prix ? A-t-il les mêmes caractéristiques que mon lecteur 3 pouces 1/2 (880 Ko formatables) pour pouvoir y transférer mes programmes ? Est-il possible d'échanger les deux lecteurs (passer le 5 pouces 1/4 en premier lecteur pour charger directement les softs) ? Prend-il beaucoup de place en mémoire ? Peut-on envisager l'achat d'un autre lecteur (Cumana 5 pouces 1/4 à 1 méga) ?

Fabien

Le drive A 1020 *n'existe qu'aux normes américaines (110 V) et n'est pas officiellement importé en France. Il vous faut donc vous tourner vers une autre marque de lecteurs de disquettes. Cumana n'est pas la seule. A titre d'exemple, vous avez le drive* RF 542C *(mécanique Citizen) qui fonctionne aussi bien sur* Amiga *que sur* PC. *On peut le trouver chez Mad au prix de 1 650 F. Sa capacité de stockage dépend de la machine : 880 Ko sur* Amiga *et 360 Ko sur* PC. *Vous pouvez bien sûr y transférer vos programmes, si tant est qu'ils soient copiables. En principe, sur* Amiga, *il n'est pas possible de booter directement sur le drive supplémentaire, donc de l'utiliser comme lecteur n° 1. Il existe, parait-il quelques softs du domaine public qui permettent d'effectuer cette opération, mais nous n'avons pas pu les tester jusqu'à maintenant. Un lecteur supplémentaire prend environ deux fois plus de place mémoire que le drive principal. Celui-ci occupant environ 16 Ko de RAM, une opération des plus élémentaires vous apprendra que le second en occupe 32.*

VIVE LE PC !

Venant d'acquérir un micro-ordinateur, je me suis attentivement intéressé à quelques-uns d'entre eux, pour que, finalement, ne restent en lice que l'*Amiga 500* et le *PC Amstrad 2086*. Oui, j'ai opté pour le *PC* ! L'activité ludique « exceptionnelle » que l'*Amiga* déchaîne ne m'a pas ébranlé. Le seul et unique souci ludique qui me préoccupait n'étant que les simulateurs de vol « réalistes », le *PC* me suffisait amplement. Sûr de ses performances intrinsèques, l'*Amiga* ne craignait personne sur le terrain du graphisme. Pourtant d'autres modes pour les *PC* sont apparus : MCGA, VGA, VGA étendu, etc. Avec un prix supérieur, le *2086* me comble néanmoins dans le domaine du graphisme. Par ailleurs, la logithèque du *PC* est considérablement pourvue et s'est notamment étoffée avec l'arrivée active de la souris qui a commencé à grignoter la pomme du jardin d'Eden... L'orientation scolaire que je prévois m'obligeant à étudier encore longtemps, les choix en tableurs, traitements de texte et autres qu'offre le *PC* ne pouvaient que me séduire. ce n'est pas la seule qualité des compatibles : ils sont également évolutifs. Cela signifie, en clair, que le modeste possesseur du plus minable des clones coréens (du Sud) pourra un jour voir défiler *Flight Simulator III* plus vite que son ombre... ou que son porte-monnaie.

Ronan Martorell

Réponse de Big Bad Wolf : « C'est très bien, continuez, mon enfant... »
Réponse de Alain Huyghues-Lacour : « Mais il est fou, ce type ! ».

T'AS D'BEAUX JEUX...

Il y a quelque temps de cela, je possédais encore un *Amstrad 6128*. Heureusement, je m'en suis débarrassé au plus vite pour m'emparer de l'*Amiga 500* de mes rêves. En parcourant le *Tilt* n° 56 du mois de juillet 1988 (j'étais encore en vacances), mes yeux se posèrent sur un logiciel nommé *Star Ray*. Il s'agissait d'un jeu d'arcade totalement délirant obtenant une note plus que bonne (18). Il me tardait donc d'être en possession de ce logiciel. Malheureusement, en consultant mon dernier *Tilt* que j'avais sous la main, je m'aperçus qu'aucun magasin n'était en mesure de me vendre *Star Ray*. Il a fallu que je le commande et attende quelques jours de plus afin d'en voir la couleur. Pourriez-vous m'expliquer ce phénomène ? N'est-il pas possible d'acquérir un logiciel sans devoir le commander ?

Emmanuel Bergon

Star Ray, *un bon jeu qui a d'ailleurs obtenu un Tilt d'Or comme meilleur jeu d'arcade, date maintenant d'un an. Il est sorti environ cinq mille jeux depuis cette époque. Vous ne pouvez pas décemment demander aux boutiques d'avoir tous ces jeux en stock. Le problème est d'ailleurs le même pour les libraires ou les marchands de disques. A part certains « tubes » ou certaines rééditions, vous ne trouverez pas chez votre disquaire tous les disques qui étaient dans le Top 50 il y a un an. Eh bien, c'est la même chose avec les logiciels. Il ne reste plus qu'à les commander.*

LE BON CHOIX

Je me décide à vous écrire pour vous demander si vendre mon *Amstrad CPC 6128* pour acheter un *Atari 520 ST* ou *1040 ST* est un bon choix. Lequel des deux a le meilleur graphisme ? Ces derniers ne seront-ils pas vite dépassé ? Atari va-t-il sortir un autre micro ?

Nicolas Dossemont

Votre choix ne dépend que de vous. Il ne nous appartient pas d'en contester la validité. De toutes façons, un ST *a plus de capacités qu'un* Amstrad CPC. *La distinction entre le* 520 ST *et le* 1040 ST *n'a rien à voir avec le graphisme. A ce niveau, leurs possibilités sont identiques. Depuis que les* 520 ST *sont équipés d'un lecteur double face, il n'y a plus que la mémoire vive qui les différencie : 512 Ko pour le* 520 ST *et 1 Mo pour le* 1040 ST. *Quant à vos deux dernières questions, une séance prolongée autour de notre boule de cristal ne nous a pas apporté les réponses que vous désirez — et que nous aimerions bien connaître, nous aussi.*

ATARI SPORT

Possesseur d'un *ST*, je prends la plume pour vous faire part de ma colère grandissante. En effet, pourquoi, mais pourquoi donc le *ST* n'aurait-il pas le droit d'avoir dans sa logithèque de bonnes simulations de sports comme le tennis, le football ou le volley ? Chaque fois que je dévore votre journal dans l'attente d'une heureuse surprise, eh bien, rien ! Par contre pour l'*Amiga* ou même *Spectrum, CPC* ou *C 64*, le choix est vaste. De plus, la note est souvent correcte en fonction des possibilités de la machine. Que faut-il faire ? Acheter une autre bécane pour utiliser ces softs ? Les éditeurs ne se consacrent-ils qu'aux jeux d'aventure ou aux shoot-them-up ? Après de longues heures sur *Dungeon Master* ou, depuis peu, sur *Zac Mac Kracken* (excellent !!), j'aimerais bien pouvoir me

amie LE PRO.

COMMODORE

les prix

IMPRIMANTES

9 AIGUILLES

CITIZEN 120 D	1850 F
STAR LC 10	2450 F
STAR LC 10 Couleur	**2650 F**
MPS 1500 C (Couleur) PROMO	**2290 F**
EPSON LX 800	2690 F
MANESMAN MT 81	1790 F
AMSTRAD DMP 3160	2290 F
AMSTRAD DMP 4000	3500 F

24 AIGUILLES

CITIZEN HQP 45	5345 F
STAR LC 24/10	3990 F
STAR LC 14/10 Couleur	NC
EPSON LQ 500	3990 F
AMSTRAD LQ 3500	3500 F
AMSTRAD LQ 5000	5290 F
NPC P 6+ PROMO	5290 F

Pour tout achat d'une imprimante A.M.I.E. vous offre
- **1 câble Centronics**
- **2 rubans encreur**
- **500 feuilles de papier**

ACCESSOIRES

PROTECTION

Clavier	70 F
Monitor	80 F
Imprimante	80 F

RANGEMENT

45 disc 3"1/2	90 F
90 disc 3"1/2	125 F
50 disc 5"1/4	90 F
100 disc 5"1/4	125 F

MANETTES

QUICK JOY II	60 F
QUICK JOY III	135 F
QUICK JOY V	220 F
SPEED KING	110 F
CRISTAL	165 F
COMMAND CONTROL	495 F
COBRA	495 F

CONSOMMABLES

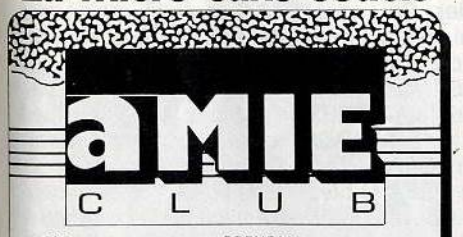
DISQUETTES 3"1/2 GRANDES MARQUES certifiées 100 %

par 10	SFDD	8,90 F	DFDD	9,50 F
par 50	SFDD	8,50 F	DFDD	9,20 F
par 100	SFDD	8,00 F	DFDD	8,70 F

Pour tout achat de 100 disquettes 3"1/2 A.M.I.E. vous offre une boîte de rangement

PROMO CONCURRENCE

La micro sans soucis



NOM : _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____

N° 560 023

- Les infos justes
- Le choix, les promotions
- Les avantages d'un club
- Les meilleurs prix

DEMANDEZ VOTRE CARTE
dans tous les magasins AMIE,
par Minitel : 3615 Amie
ou écrire à :
Amie VPC - 11 Bd Voltaire - 75011 Paris
Voir coupon réponse

CADEAU PROMO 10%

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE ! PROMO -50%* -40%**

SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
*** 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles**

LES Plus D'AMIE

COMMANDEZ 43 57 48 20

Plus GARANTIE *1 an constructeur 1 an Garantie AMIE*

Plus ESCOMPTE *2% pour paiement comptant*

Plus CRÉDIT *4 mensualités sans intérêt**

Plus REPRISE *Votre vieil ordinateur repris à 50% de sa valeur*

Plus REMISES *aux collectivités et comités d'entreprise*

** Après acceptation du dossier*
*** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F*

3615 AMIE

VPC	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 89
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 18
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
MARSEILLE LOISIR	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

le choix

UNITES CENTRALES

C 64 N nouveau modèle + Géos	**1450 F**
C 128 D + Jane	**3990 F**

PERIPHERIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS

Cassette 1530	250 F
Disquette 1541	1650 F
Disquette 1571	2490 F

MONITEURS

Monochrome vidéo + son	1000 F
Couleur 40 col. 1802	1790 F
Couleur 80 col. 1084 S	2990 F

EXTENSIONS

256 Ko pour C64 1764	990 F
256 Ko pour C 128 1700	490 F
512 Ko pour C 128 1750	1190 F

VIDEO

Digitaliseur print TECHNIC	1290 F
Convertisseur PAL RVB	350 F
Tuner télé	1350 F
Tuner télé avec télécom.	1690 F

GRAPHIQUES

Souris 64 MAGIC MOUSE	320 F
Souris 128 1351	590 F
Tablette graphiscope II	990 F
Crayon optique	410 F

AUDIO

Interface Midi	365 F
Synthétiseur vocal TECHNI MUSIC	480 F
Saimpler	850 F

TELEMATIQUE

Modem DIGITELEC DIL	1590 F
Modem DIGITELEC DIL+	1990 F
Emulateur minitel	390 F

INTERFACES

Centronics	890 F
IEEE	1590 F
RS 232	650 F
Power Cartridge	450 F
Action replay IV	625 F
Superpic	425 F

IMPRIMANTES

MPS 1230 PROMO **1550 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES

Basic 64	350 F
Basic 128	450 F
Calc Result	200 F
Datamat	350 F
Easy Script	100 F
Extra Tool	200 F
Géocalc	350 F
Géodex	350 F
Géofile	350 F
Géopublish	495 F
Géos	420 F
Géos Fontpack I	250 F
Géospell	250 F
Géoswrite Workshop	350 F
Heartland	89/149 F
Oxford pascal	150/250 F
Pascal 64	350 F
Profimat	350 F
Super Point	350 F
Superbase 64/128	495 F
Swift 128	450 F
Textomat	350 F
Tool	350 F
Virgule Senior 64/128	750 F F

EDUCATIFS

Algèbre I ou II	190 F
Anglais I à IV	190 F
Grammaire I à VIII	190 F
Maître mots	190 F
Mimi la fourmi	295 F
Orthographe I à IV	190 F

JEUX

American Civil War	259 F
Karaté Ace	105/155 F
Dark Castle	195 F
Bard's Tale III	309 F
Patton Vs Rommel	259 F
6 Pale III	115/185 F
Shate Creasy	105/159 F
Dream Warrior	95/155 F
Ikari Warriors	95/155 F
IO	93/145 F

LIVRES

Entretien et réparation 1541	149 F	Livre du CP/M C 128	149 F
Jeux d'aventures C 64	129 F	Livre du lecteur 1530	99 F
Langage machine tome 2	149 F	Livre du lecteur 1541	179 F
Livre du 1570/1571	179 F	Peeks et Pokes C 128	129 F
Livre du Basic 7.0	149 F	Trucs et Astuces C 128	249 F

PROMO EXCEPTIONNEL

C 64 N + 1541 + INTERFACE PERITEL = 1990 F

Pour plus d'informations cerclez 218 & service lecteur télématique — Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles.

CHALLENGER'S

défouler un peu. Ce n'est sûrement pas avec *Super Tennis* (Pouaahh !!), *Peter Beardsley* (scandaleux) ou *International Soccer* (à peine moyen) que je vais y arriver. Pour le volley, pas de problème, il n'y en a pas (mais sur *Sega* et *Nintendo*, si !). Alors ! Je sais que ces jeux ne sont pas créateurs de gros bénéfices en ce moment, mais un effort, que diable ! Des softs bien conçus ont une durée de vie — et d'envie — maximum. Après ces reproches, merci à Code Masters pour *Advanced Rugby Simulator* qui démontre que quand on veut se donner la peine, on réussit d'excellents programmes.
A bon entendeur.

Alain Wildem, Aix-en-Provence.

Les bons entendeurs sont, en l'occurrence, les programmeurs et éditeurs de logiciels. Nous savons qu'ils lisent assidûment votre courrier. Nous ne pouvons qu'espérer qu'ils vous entendront.

SUPER MARIO

Votre revue est géniale, mais il y a tout de même un petit défaut : vos testeurs ont souvent des avis très différents, c'est pourquoi il faudrait qu'ils testent les jeux par catégories (action, aventure, etc.). Maintenant passons aux questions : pourrais-tu m'indiquer un bon magasin de vente par correspondance pour Nintendo ? Dans *Super Mario Bros*, après certaines parties, je me retrouve dans le monde où je suis mort ; y a-t-il une astuce ou cela arrive-t-il par hasard ? J'ai un *Amstrad PC*, les quatre disquettes GEM et l'imprimante Citizen 120D ; comment faire pour sauvegarder des dessins de GEM Paint et ensuite les imprimer ?

Anne Honyme

Pour toute information concernant la distribution des jeux Nintendo, nous ne pouvons que vous conseiller de vous adresser au Club Nintendo (BP 14, 95311 Cergy-Pontoise Cedex).
Il y a effectivement une astuce pour Super Mario Bros. *Alain Huyghues-Lacour, qui connaît sur le bout des doigts le jeu en question, vous l'offre avec sa générosité coutumière : une fois la partie terminée, appuyez sur la touche « A », puis gardez-la enfoncée tout en appuyant sur Start et vous recommencerez la partie au premier niveau du monde où vous étiez quand vous êtes mort. Merci Alain !*
Pour imprimer une image créée avec GEM Paint, c'est très facile. Vous avez terminé un beau (ou pas beau) dessin avec GEM Paint. Vous le sauvegardez sur disquette en lui donnant un nom xxxx.GEM (en mettant ce que vous voulez à la place des x).
Vous revenez sous GEM et utilisez le fichier OUTPUT. APP qui vous permet d'imprimer directement votre dessin.

EXTENSIONS

... Dans le *Tilt* n° 64, vous avez parlé des extensions et des cartes mémoires de l'*A 500* et surtout du subsystem. Pouvons-nous l'acheter avec disque dur, lecteur interne et toutes les cartes de l'*A 2000* déjà montés et à quel prix ? Sinon, à quel prix reviendrait le tout acheté séparément (en francs suisses) ?

Philippe Cotter de Clovis, Suisse

*Votre question appelle quelques commentaires. En effet, le subsystem ne transforme pas entièrement l'*A 500 *en* A 2000. *Le lecteur de disquettes ne pose pas problème : il peut être intégré directement. Quant au reste, il faut obligatoirement faire un choix. Le subsystem ne dispose que de deux slots d'extension. Si vous ajoutez un disque dur, vous en meublez déjà un avec le contrôleur. Il n'en reste plus qu'un dans lequel il est judicieux d'insérer une extension mémoire, nommée* A 2058 *chez Commodore, équipée de 2 Mo et extensible à 8 Mo par ajouts de RAM. Tout cela revient à environ 17 000 F. Si vous y ajoutez le prix d'origine de l'*Amiga 500, *vous constatez que vous avez économisé environ 3 000 F par rapport au prix d'un* Amiga 2000 *doté des mêmes capacités. Mais vous vous trouvez face à une configuration qui ne peut plus rien recevoir. De plus, si le subsystem accepte bien la carte XT qui le transforme en* PC, *il ne peut, en aucun cas, recevoir de connecteurs supplémentaires : votre* PC *ne peut même pas imprimer ! En outre, il ne peut pas accueillir des extensions telles que le* Genlock *ou la carte accélératrice.*
Pour le prix des différents éléments, adressez-vous directement à l'importateur MAD (82, avenue du Général-Leclerc, 92100 Boulogne, France. Tél. : 42.80.64.02) qui vous fournira sans nul doute tous les renseignements sur les configurations disponibles avec leurs prix en francs (français, suisses ou belges).

APPEL AU PEUPLE

Je possède un *Thomson TO 8* et j'ai un problème : je voudrais pouvoir recharger une image issue de Colorpaint par un programme en langage machine. Je sais déjà charger une image Colorpaint sous Basic (en utilisant les fonctions Basic LOADP et PUT), mais je ne sais pas le faire sous langage machine. Pourriez-vous demander à vos lecteurs qui possèdent un *TO 8, TO 9, TO 9+* s'ils pourraient me fournir une routine en langage machine pour charger une image Colorpaint et ceci par l'intermédiaire de vos colonnes ?

LA ROUTINE, TOUJOURS LA ROUTINE...

Je vous écris car j'ai un problème avec mon *ST*, ou plutôt avec le *GFA Basic 3.0*. Je voudrais savoir s'il est possible, avec ce logiciel, de sauvegarder un programme ayant trois lettres d'extension : TTP, TOS, APP ou encore PRG. Je m'explique : lorsqu'on a sauvegardé un programme en GFA puis que l'on revient au bureau GEM, on peut voir que ce programme est représenté par un fichier. Ce fichier a pour nom cheval, mouton... et après ce nom, on voit trois lettres : GFA, LST ou encore BAK. Et si l'on veut faire tourner ce programme, il faut soit double-cliquer sur GFA BASIC.PRG, soit sur GFA BASRO.PRG, ce que je trouve énervant (ça ne le serait pas si l'on pouvait placer GFA BASRO.PRG dans un dossier AUTO, ce qui devrait exécuter le programme dès la mise en marche de l'ordinateur). Tout cela pour vous demander une petite routine pour obtenir cette transformation.
Je viens de commander à une boutique un logiciel de musique, *Music Construction Set*. Pouvez-vous me dire comment inclure un air avec ce logiciel en GFA 3.0 (en fait, ce serait pour avoir une petite routine, rien de bien méchant).

Karl

En principe, les extensions des noms de fichiers sont là pour simplifier les choses, non pour les embrouiller. Essayons d'y voir plus clair. Les programmes en GFA portant les extensions LST (fichier en ASCII), GFA (fichier compressé sous GFA 3.0) ou BAS (fichier compressé sous GFA 2.0) ne sont pas exécutables directement par la machine. L'interpréteur (GFA BASIC.PRG ou GFA BASRO.PRG) doit être préalablement chargé en mémoire pour pouvoir exécuter une à une les instructions du programme. Pour que votre programme soit directement exécutable, il faut qu'il soit compilé. Le nouveau fichier exécutable portera alors la fameuse extension PRG (qu'il ne sert à rien de changer « à la main », sous GEM !). Mais, m'objecterez-vous, le compilateur pour GFA Basic 3.0 n'existe pas ! Que faire alors ? Vous pouvez utiliser celui du GFA Basic 2.0, à condition de n'employer aucune instruction propre à la version 3.0. Ecrivez votre programme sous GFA 3.0, dont l'éditeur est plus pratique. Sauvez-le en fichier ASCII (extension LST). Chargez le Basic 2.0, reprenez ce fichier LST, testez-le (on ne sait jamais), puis sauvez-le de nouveau, mais en mode compressé (extension BAS). Compilez ensuite ce nouveau fichier. Il n'est pas sûr que vous gagnerez ainsi de la vitesse d'exécution, car le GFA Basic 3.0 interprété tourne parfois plus vite que du 2.0 compilé, mais vous aurez votre fichier PRG. Le dossier AUTO ne vous permettra pas d'arriver à vos fins, car GEM n'est pas MS-DOS. MS-DOS, système d'exploitation des PC, *autorise en effet la création de fichiers de commandes (extension BAT) grâce auxquels on peut complètement automatiser l'exécution des commandes du système (copie ou destruction de fichiers, chargement de programmes à la chaîne, etc.).*
Voici un petit programme qui vous permettra de faire swinguer vos programmes en GFA. L'option « save as program » de Music Construction Set, *qui génère un fichier PRG et un fichier DTA, doit être utilisée : ' a$ contient le nom*

AMIE LE PRO.

les prix

UNITES CENTRALES

A 500 + souris + câble Péritel
A 500 + souris + moniteur 1084S (stéréo)
SURPRISE !!!

A 2000 + souris + câble Péritel — **11590 F**
A 2000 + souris + moniteur 1084S — **13000 F**

PROMO EDUCAMIGA

A 2000 + Moniteur 1084S — 11500 F
A 2000 + Moniteur 1084S + Kit X T — 13990 F

PERIPHERIQUES

LECTEURS

3"1/2 interne A 2010	1410 F
3"1/2 externe A 1010	1390 F
3"1/2 ext. + affichage	1690 F
5"1/4 ext. + affichage	2190 F
3"1/2 externe PROMO	**1250 F**

MONITEURS

Monochrome HR A 2024	NC
Couleur HR 1084 S	2990 F
Couleur Multi Synchro	7490 F

EXTENSIONS

512 K Interne PROMO	**990 F**
512 K interne A 501	1290 F
2 Mo externe 0 Ko	1990 F
1.5 Mo Inboard 500 0 Ko	1990 F
2 Mo interne A 2058/2	6510 F
Carte 68020	14220

DISQUES DURS / CONTROLEURS

AMIGOS 590 20 Mo	4990 F
AMIGOS 2000 20 Mo	4900 F
20 Mo A 2092 PC	4990 F
20 Mo A 2090 AMIGA	5900 F

EMULATEURS

PC XT + lecteur 5"1/4 A 2088 D	5600 F
PC AT + lecteur 5"1/4 A 2286 D	9400 F

GRAPHIQUE/VIDEO

Camera Hitachi HV 720	3350 F
Crayon optique PROMO	1150 F
Digiview Gold 3.0	**1990 F**
Encoder EPAL	2600 F
Frame Grabber N/B	8890 F
Frame Grabber Couleur	9350 F
Filtre électronique DG 88	2420 F
Genlock int. A 2300	2125 F
Genlock ext. GST	3490 F
Genlock ext. GST 30 P	3850 F
Genlock ext. GST 1000	14758 F
Genlock ext. GST 2000	17223 F
Genlkock incrustateur 2000 MAGNI	18500 F
Graphiscope PROMO	**800 F**
HANDY Scanner 4 CAMERON	3990 F
Interface Video A 2032	790 F
Objectif Schneider	950 F
Statif Rohen PROMO	1800 F
Tablette CRP A4	**3990 F**
Tablette CRP A3	8490 F
Tablette Easyl 500	4590 F
Tablette Easyl 2000	5390 F
Table Trac. A4 ANGALIS	11990 F
Table Trac. A3 ANGALIS	NC
Scanner CAMERON A4	6990 F
Souris AMIGA	390 F

TELEMATIQUE

Emulateur ARCHOS	790 F
Emulteur FLAMITEL	1490 F
Emulateur AMIGATEL	995 F
Modem DTL 3000	6400 F

SON

Interface MIDI ECE	520 F
Sampler MIDI AMAS	1050
Sampler PERFECT SOUND	990 F
VISUAL AURALS	2490

PROMO PROMO

AMIGA 500 + extension 512 K — 4890 F
AMIGA 500 + 2e lecteur 3"1/2 — 4990 F
AMIGA 500 + Moniteur 1084S + Extension — 7690 F
AMIGA 500 + Moniteur 1084S + 2e lecteur — 7990 F

OPERATION REPRISE
CARTE XT A 2088 D
POUR TOUT ACHAT DE
CARTE AT A 2286 D

CADEAU PROMO 10%

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE ! PROMO

-50%* -40%**

SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
*** 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles**

LES Plus D'AMIE

COMMANDEZ 43 57 48 20

Plus GARANTIE *1 an constructeur 1 an Garantie AMIE*

Plus ESCOMPTE *2% pour paiement comptant*

Plus CRÉDIT *4 mensualités sans intérêt**

Plus REPRISE *Votre vieil ordinateur repris à 50% de sa valeur*

Plus REMISES *aux collectivités et comités d'entreprise*

** Après acceptation du dossier*
*** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F*

3615 AMIE

VPC	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 89
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 18
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
MARSEILLE LOISIR	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

le choix AMIGA

LES LOGICIELS

GRAPHIQUE/VIDEO

3-Demon	750 F
Aegis Draw 2000	2190 F
Aegis Impact	800 F
Aegis Vidéoscope 3D	1400 F
Aegis Video Titler	1050 F
Animate 3D	1300 F
Deluxe Paint II PROMO	**450 F**
Deluxe Print II	500 F
Deluxe Paint III	NC
Deluxe Vidéo 1.2	700 F
Design 3D	860 F
Digipaint	520 F
Dynamic Cad	3500 F
Fantavision	520 F
Grabbit	300 F
Modeler 3D	850 F
Page Flipper +	NC
Pixmate	570 F
Photo Lab	780 F
Photon Paint	750 F
Photon Video Cell	1130 F
Pro Vidéo Plus	2390 F
Sculpt 3D	890 F
Vidéo Générc Master	890 F
Vidéo Wipe Master	890 F

LANGAGES

Devpac 2 Assembler	850 F
K'seka Assembler	750 F
Lattice C V5.0	2590 F
Lattice C ++	4175 F
MCC Pascal 2	950 F

MUSIQUE

Aegis Audiomaster II	630 F
Aegis Sonix	500 F
Deluxe Music	1990 F
Dr. T'S	1990 F
Synthia	850 F

BUREAUTIQUE

Kindwords	540 F
Maxiplan 500 Fr.	1260 F
Maxiplan PLus	1800 F
Page Setter Ft.	1470 F
Professional Page Fr.	3690 F
Prowrite 2.0	1050 F
Superbase	345 F
Superbase Pro	1490 F
VIP Professional	1400 F

NOUVEAUTES

Bio Challenge	210 F
Dragon's Lair	440 F
Indiana Jones	NC
Dragon Ninja	NC
Test Drive II	300 F
Scenery Drive II	200 F
Car Disk Drive II	200 F
Sweeks	NC
Zork Zero	NC
Manhunter	NC
F16 Combat Pilot	NC
Foft	NC

LES LIVRES

Amazing Computing	40 F
Amigaworld	40 F
Bible de l'Amiga	299 F
Bien Débuter	149 F
Clefs pour Amiga	195 F
Grand Livre de l'AmigaBasic	249 F
Hardware Ref. Manual	295 F
Intuition Ref. Manual	295 F
Livre du Graphisme	249 F
Livre du Langage Machine	199 F
Livre de l'Amigos	199 F
Livre du Lecteur Disquette	299 F
Programmer's Handbook I	295 F
Programmer's Handbook II	295 F
Rom Kernel Lib. and Devices	450 F
Rom Kernel Exec.	295 F
SOS Amigados Amigabasic	149 F
Trucs et Astuces	199 F

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles.

Pour plus d'informations cerclez 218 & service lecteur télématique

La micro sans soucis

AMIE CLUB

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
N° 560 023

- Les infos justes
- Le choix, les promotions
- Les avantages d'un club
- Les meilleurs prix

DEMANDEZ VOTRE CARTE
dans tous les magasins AMIE,
par Minitel : 3615 Amie
ou écrire à :
Amie VPC - 11 Bd Voltaire - 75011 Paris
voir coupon réponse

CHALLENGER'S

de votre fichier de musique
a$ = « Sex Pistols.PRG »
Open « u »,#1, a$
1 = LOF (#1)
RESERVE 1
EXEC 0, a$, «», «».

FAUX AIRS DE FAUSSAIRE ?

J'ai le regret de vous annoncer que le graphiste du mois de mars 1989 n'est qu'un affreux tricheur. En effet, en opposition à une règle stipulant que le dessin créé doit être une œuvre originale et non une copie, j'ai eu la surprise de découvrir, en feuilletant votre revue, une reproduction lamentablement « pompée » du dessin de Michael Whelam, « The Vanishing Tower », publié dans le livre de Steven Fisher, *Images de la science-fiction*, édité chez Gründ (...). Etant amigaloman à 100 %, je ne pouvais laisser passer ce forfait commis par un infâme artiste que je nommerai pas, par pudeur.
De plus, j'aimerais savoir si la rumeur circulant dans le milieu Amigaworld et qui dit que la création et la production des jeux sur *Amiga 500* pourrait être compromise, voire stoppée, pour raison budgétaire, à cause des importantes copies (encore !!) des réseaux pirates, est vraie et possible. Enfin, j'aimerais savoir quel est le meilleur moniteur pour *Amiga 500* à moins de 3 000 F.

Alea

Les méthodes de datation au carbone 14 ne nous ont pas permis de vérifier vos affirmations concernant l'authenticité de l'œuvre citée. Nos experts se penchent actuellement sur la question. Quoi qu'il en soit, nous profitons de l'occasion pour rappeler que les dessins des graphistes du mois doivent être des œuvres originales et non des copies !!! Nous n'avons pas une connaissance universelle des œuvres picturales réalisées jusqu'à ce jour, et il peut malheureusement arriver qu'une reproduction échappe à notre vigilance. Mais dès que nous identifions une image « pompée », nous l'excluons sans pitié du concours, aussi belle soit-elle. A bon entendeur salut.
Comme toute rumeur, la vôtre est fausse. Ceci dit, il est vrai que le piratage porte préjudice aux éditeurs et que cela n'est pas sans conséquence sur la production de logiciels. Pour répondre à votre dernière question, nous dirons qu'actuellement, le meilleur moniteur à moins de 3 000 F pour Amiga *est sans doute le moniteur* Commodore 1084.

POUR DES NOTICES EN FRANÇAIS

Abonné fidèle à votre revue, je prends la plume afin de vous faire part de mes préoccupations. Lecture faite de l'excellent article de J. Harbonn sur le logiciel *Galdregon's Domain*, je me précipite chez le revendeur local pour voir de visu l'objet de ma convoitise. Encore une fois, je découvre un jeu, certes sûrement intéressant, mais sans la moindre trace d'une quelconque notice en français. Je déplore vivement cette lacune et ceci m'amène à vous demander si la législation française n'impose pas ce type de document pour tout article provenant de l'étranger. Votre avis m'intéresse et j'envisage d'écrire à l'INC. Je vous serais très reconnaissant de bien vouloir me faire part de votre point de vue.

R. Vinçonneau, Cognac

Il est vrai que, contrairement à nos habitudes, nous avions omis d'indiquer à la fin de l'article sur Galdregon's Domain *que la notice n'était pas en français. Les photos d'écran montraient cependant que le jeu lui-même n'était pas traduit. Certains importateurs de logiciels font des efforts méritoires — et coûteux — pour traduire systématiquement les notices de leurs produits. Ils sont, malgré tout, souvent concurrencés pas des boutiques pratiquant l'importation parallèle de ces logiciels sans en traduire les notices. Une réglementation trop pointilleuse dans ce domaine risquerait en revanche de freiner les importations et de rendre introuvables en France des produits dont les perspectives de diffusion ne permettent pas d'envisager sérieusement une traduction des notices. Quel dilemme ! L'exigence minimale que l'on puisse formuler à l'égard des éditeurs serait la mention impérative de la langue de la notice sur l'emballage. Informez-nous des résultats de vos démarches auprès des organisations de consommateurs !*

NE PERDEZ PAS LA FACE

Je voudrais ne pas me faire rouler lors de mon prochain achat d'un *Atari 520 STF*. Comment peut-on savoir si le lecteur est un lecteur simple ou double face ? Le vendeur va ouvrir la boîte, regarder, puis me dire : « Oui, c'est un double face ! ». Et moi, je vais répondre oui sans savoir si c'est vrai ou non !

Jérôme B.

On peut imaginer un autre scénario, dans lequel vous jouerez un rôle plus gratifiant :
Vous : « Peut-on formater une disquette afin de vérifier que cet Atari 520 ST *est bien muni d'un lecteur double face ? »*
Le vendeur : « C'est impossible ! Vous vous imaginez, si on devait faire ça pour chaque client, on ne s'en sortirait pas... De plus, les spécifications données par Atari indiquent que le 520 ST *est muni d'un lecteur simple face. Atari ne nous garantit pas, en nous livrant, qu'il s'agit de machines doubles face. Il n'est pas question que ces machines nous restent sur les bras ! »*
Vous : « Mettez-vous aussi à ma place : un appareil muni d'un lecteur simple face est bien moins pratique à utiliser et se revend difficilement. Si vous ne pouvez me garantir que ce ST *est bien muni d'un lecteur double face, je me verrais malencontreusement dans l'obligation d'aller l'acheter ailleurs ».*

VIRER LE VIRUS

Je possède depuis juillet 1987 un *Atari 520 STF* (avec lecteur simple face et anciennes ROM) et j'en suis très satisfait.
Je t'écris tout d'abord pour un problème de virus. Au début du mois, j'ai reçu une disquette comportant des « freewares », dont « fichier » et « accent ». Etant dans l'obligation de taper les codes ASCII pour obtenir les accents en GFA, je décide donc d'installer le programme « accent » sur tous mes utilitaires. Au bout de quelques jours, le pointeur de ma souris montait quand je descendais et inversement. J'ai donc vérifié mes disquettes avec Diskdoc, et un fichier inexistant est apparu dans le répertoire. D'après ce dernier, ce virus commence à la piste 11. La piste 11 est, pour les disquettes simple face, la première piste de FAT. Que faire ? Connaissant ton génie, peut-tu publier ou m'envoyer un programme en GFA ou une astuce pour « guérir » mes disquettes ? Je suppose que la maladie de la souris n'est qu'un début. Que va-t-il se passer ensuite ? Si aucun remède n'existe, que faire ?
Ensuite, je voudrais me mettre à l'assembleur. Quel(s) livre(s), quelle marque me conseilles-tu, et à quel prix ? Pour finir, j'aborderai le problème de la compatibilité entre anciennes et nouvelles ROM. Les jeux se jouant à deux, voire plus, sont de plus en plus nombreux (*Powerdrome, Falcon* et le superbe *Populous*). J'ai les anciennes ROM et un copain les nouvelles. Je me suis renseigné pour le câble, il faut compter environ 200 F (câble plus modem). Pour ces jeux, y a-t-il incompatibilité ?

Gaëtan Delahousse, Tourcoing

Juiu, notre spécialiste, s'est débattu tout le week-end avec les souris inversées. Il vous propose deux solutions. La première consiste à prendre la souris à l'envers, la queue vers le bas. La seconde, plus satisfaisante, consiste à scruter la disquette avec un utilitaire permettant de visualiser les données enregistrées. Il en existe une floppée. Si les deux premiers octets de la piste 0 du secteur 1 sont 601C, signe qu'un virus d'inversion de souris infecte la disquette, il faut les remplacer par 0000. Si ces deux premiers octets contiennent 601D ou 601E, écrivez également 0000 à la place car ce sont aussi des virus. Des livres sur l'assembleur du ST *? Il en existe des tonnes, chez Sybex ou Micro-Application, par exemple. Quant à votre liaison par modem, elle ne devrait souffrir d'aucune incompatibilité.*

36-15 TILT

BLOQUÉ DANS ZAK MAC KRACHEN ?
Foncez sur SOS Aventure, la rubrique des aventuriers égarés, disponible 24 h/24. Mot-clé SOS.

AMIE LE PRO.

les prix

UNITES CENTRALES

520 STF 512 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD	3490 F
520 STFC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	5490 F
1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD	4490 F
1040 STFM 1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124	5990 F
1040 STFC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	7490 F
MEGA ST1 1 Mo RAM + 1 lecteur 3" 1/2 DFDD + moniteur SM 124	6990 F
MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124	11800 F
MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124	15300 F

PERIPHERIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 externe Cumona	1490 F
3"1/2 externe Nec	1290 F
5"1/4 externe Cumona	1990 F
3"1/2 externe PROMO	**1250 F**
MONITEURS	
Monochrome SM124	1490 F
Couleur SC 1425	2490 F
Multisyncro E120	6990 F
EXTENSIONS PROMO	
512 Ko pour 520	**990 F**
1 Mo pour 1040	3390 F
DISQUES DURS	
Mega file 30	4490 F
Mega file 60	7390 F
EMULATEURS	
PC Ditto	590 F
Aladin	2490 F
VIDEO	
Digitaliseur realtiser	1790 F
Digitaliseur pro 87	2870 F
Gen lock gst 30	3490 F
Epal	2600 F
Filtre dg88	2420 F
GRAPHIQUES	
Scanner CANON A4	11560 F
Handy scanner 16T	3790 F
Table graph. A4	4490 F
Table graph. A3	8490 F
INTERFACES	
16 sorties logiques	500 F
4 sorties logiques	700 F
8 entrées/sorties log.	550 F
Free boot	350 F
SON	
ST replay 4	776 F
TELEMATIQUE	
Presta Capte	490 F

ATARI 520 STF + Moniteur couleur (PRINTEL)
PROMO **4 990 F**

ATARI 1040 STF + Moniteur couleur
PROMO **6 990 F**

PROMO OFFERT

Le Super Plus du mois :

Achetez votre ST, Amie vous offre les disquettes..

520 STF
50 disquettes GRATUITES

520 SFT couleur
70 disquettes GRATUITES

1 040 STF Mono
80 disquettes GRATUITES

1 040 SFT couleur ou Méga
100 disquettes GRATUITES ST1

CADEAU PROMO 10%

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE ! PROMO

-50%* -40%**

SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
*** 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles**

LES Plus D'AMIE

COMMANDEZ 43 57 48 20

Plus GARANTIE *1 an constructeur 1 an Garantie AMIE*

Plus ESCOMPTE *2% pour paiement comptant*
CRÉDIT *4 mensualités sans intérêt**

Plus REPRISE *Votre vieil ordinateur repris à 50% de sa valeur*

Plus REMISES *aux collectivités et comités d'entreprise*

** Après acceptation du dossier*
*** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F*

3615 AMIE

VPC	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 89
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 18
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
MARSEILLE LOISIR	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

le choix

ATARI

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

COMPTABILITE	
Compta Jaguar	1950 F
Le Comptable	485 F
La Solution	2690 F
GESTION DE FICHIER	
Superbase	590 F
Superbase-Pro	1290 F
Induction	490 F
TABLEUR	
LOW power	1490 F
Calcomat 2	790 F
Calcomat	390 F
TRAITEMENT DE TEXTE	
BeckerText M	890F
Le Rédacteur	580 F
Sigmun II	1790 F
1st Word plus	580 F
EMULATEUR	
PC Ditto	590 F
Aladin	2690 F
MUSIC ET MIDI	
Studio 24	1147 F
Track 24	590 F
Music const set	269 F
Music Studio	315 F
LANGAGES	
Gfa 3.0	790 F
Gfa Assembleur	590 F
Lattice C	990 F
Macro Assembleur	NC
Profimat	495 F
GRAPHISMES ET VIDEO	
Degas Elite	230 F
Cyber Studio	895 F
Cyber Control	595 F
Cyber Point	695 F
Cad 3D	295 F
Spectrum 512	595 F
Unspec	595 F
ZZ Dratt	780 F
ZZ Rough	490 F
ZZ Point	780 F
'Gld Artist	495 F
Gfa Raytrace	595 F
Easy Draw II	730 F
PAO	
Time Work Publish	1150 F
Publisching Partner	1790 F
Publishing Part junior	990 F
Publisching Master	NC
EDUCATIFS	
A la découverte de la vie	213 F
Bac Géo 1re term.	226 F
Bac Maths (B) 1re term.	226 F
Bac Maths (C, E) 1re term.	226 F
Bac Maths (D) 1re term.	226 F
Ballade au pays de Big Ben	213 F
Ballade outre-Rhin	213 F
Bosse des maths 5e	221 F
Enigme à Madrid	213 F
Enigme à Munich	213 F
Fonctions et complexes	260 F
Géométrie	260 F
Le traceur	260 F
Maths 2 à 6	260 F
Objectif Europe ou France	213 F
Objectif monde 1 ou 2	213 F
Rody Mastico	175 F F
JEUX	
Falcon	278 F
Dongeon-Master	230 F
Baal	214 F
R-type	217 F
Thunder Blade	221 F
Operation Wolf	195 F
Purple Saturn Day	250 F
Double Dragon	240 F
Speedball	251 F
Teenage Queen	200 F

LES LIVRES

Bien débuter ST	129 F	Grand livre du graphisme	199 F
Bien débuter Gfa	129 F	Mise en œuvre du 68000	260 F
Langage machine st	179 F	Assembleur 68000	145 F
Le livre du GEM	179 F		

Pour plus d'informations cerclez 218 & service lecteur télématique Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles.

A RETOURNER A: AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM: _____
ADRESSE: _____
VILLE: _____
CODE POSTAL |_|_|_|_|_|
TEL: _____
MON ORDINATEUR: _____
MES 10% DE PRODUITS EN PLUS: _____

(Tous nos prix sont TTC les promotions ne sont pas cumulables.)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 80 F — TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION

DATE: _____ SIGNATURE

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale.
Le gagnant reçoit un stylo calculette.

Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.
Nom de l'ordinateur utilisé_____
Nom du logiciel utilisé_____
Référence de sauvegarde des dessins_____
_____
Nom_____
Prénom_____
Age_____
Adresse_____
_____
Téléphone_____
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date:
Signature:

HIT-PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence
les quatre meilleurs logiciels du mois.

1_____
2_____
3_____
4_____
Marque de votre ordinateur_____

Facultatif

Nom_____
Adresse_____
_____
Téléphone_____

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction,
2 rue des Italiens 75009 PARIS

HIT-PARADE

LECTEURS

DRAGON NINJA
Ocean
DOUBLE DRAGON
Melbourne House
R-TYPE
Mediagenic
LEGEND OF ZELDA
Nintendo
POPULOUS
E.A
ELITE
Firebird
DUNGEON MASTER
FTL
SHINOBI
Sega
TETRIS
Spectrum Holobyte
CRAZY CARS 2
TITUS

BOUTIQUES

OPERATION WOLF
Ocean
TARGHAN
Silmarils
FALCON
Spectrum Holobyte
DOUBLE DRAGON
Melbourne House
POPULOUS
E.A
ZACK MAC KRACKEN
Lucasfilm
DRAGON NINJA
Ocean
SHINOBI
Sega
DUNGEON MASTER
FTL
CRAZY CARS II
Titus

Y'a un bug!

Prenez le dernier numéro de Tilt (n° 66 du mois de mai) en page 128. Qu'y voyez-vous? Un bon à remplir destiné à notre service des Petites Annonces... Bien, le seul problème est que ce bon n'est pas le bon. Bon, direz vous, si ce n'est pas le bon quel est le bon bon? Sans mâcher nos mots, nous pouvons répondre en disant que c'est celui que nous avons par erreur omis de publier en remplacement de celui situé en page 128. En effet, les conditions d'insertion des P.A de Tilt changent. Désormais, les abonnés paient 40F par annonce, les autres 80F. Certains crieront au scandale mais nous n'y pouvons pas grand-chose... Une page ne nous permet de publier qu'un nombre limité d'annonces et comme nous en recevons suffisamment pour remplir vingt pages, nous ne sommes pas en mesure de faire face à ce véritable raz de marée. En effet, publier autant de pages de P.A nous forcerait à réduire l'importance d'autres rubriques comme Hit, Tilt Journal, etc. Tout cela pour dire que les P.A reçues suite au bon du numéro 66 passeront en priorité si elles sont payantes. Les autres, les gratuites, le seront au petit bonheur la chance.Si vous êtes dans ce cas de figure et pressé de voir votre P.A publiée, n'oubliez pas que notre serveur (36.15 codeTilt puis envoi) propose un service d'annonces rapide et économique.

Adios amigos

Nombre d'Amigafans connaissent Giorgio Cupertino. Editeur de la CAN (Cupertino's Aloha Newsletter), ce passionné d'Amiga a, pendant de nombreux mois, fourni informations et conseils sur cette machine alors qu'elle n'était pas encore ce qu'elle est devenue. A cette époque, l'Amiga était trop souvent considéré comme un canard boiteux et il fallait une sacrée dose de ténacité pour y croire. C'est ce qu'a fait M. Cupertino, et il a eu raison... Journaliste à ses heures, redresseur de torts par le biais d'un organe d'informations totalement maîtrisé et indépendant, Giorgio Cupertino s'est toutefois trouvé confronté à un véritable mur: Commodore France. Relations houleuses et tentatives de pressions de la part de la filiale française du promoteur de l'Amiga ont eu raison de la détermination de Giorgio Cupertino. Il annonce donc la cessation de ses activités. La CAN c'est fini. Cela est regrettable, mais ainsi vont les choses... Nous adressons donc un salut à M. Giorgio Cupertino que nous, Rédaction de Tilt, considérons comme l'un des nôtres, comme un journaliste ayant respecté ses engagements.

Stage...

Organisé dans une somptueuse résidence par le Microtel Club Ademir et le centre Informatique X 2000 de Valence d'Agen, le College Informatique été 1989 se propose d'initier les jeunes à l'informatique professionnelle. Quatre sessions sont prévues et toutes auront lieu au mois d'août. Si vous désirez en savoir plus, écrivez à:
Centre Informatique
Espace Léo Gipoulou
3, avenue de Bordeaux
82400 Valence d'Agen

Concours PAO

Nombreux sont les participant à notre concours "devenez journaliste" désireux de connaitre les résultats. Ils seront publiés dans le n° 69...

Parrainer un enfant du-bout-du-monde

Parvati a 7 ans. Il y a encore quelques mois, elle était comme ces 500 millions d'enfants du Tiers-Monde qui ne savent ni lire, ni écrire. Aujourd'hui, Parvati prend chaque matin le chemin de l'école, dans son village indien. Parvati sait qu'elle doit cette chance d'aller à l'école à la générosité de sa marraine de France, à laquelle elle envoie parfois des dessins et même des lettres écrites de sa main. C'est sa façon de la tenir au courant de ses progrès.

Si Parvati a trouvé une marraine qui a accepté de lui offrir l'école, c'est grâce à l'association Aide et Action, fondée en 1981 par Pierre-Bernard LE BAS. Après deux années de coopération en Inde, ce jeune diplômé d'HEC a l'idée de former une association "loi de 1901" pour venir en aide aux enfants du Tiers-Monde qui sont trop pauvres pour pouvoir aller à l'école. Il lance en France l'ingénieux système du parrainage personnalisé. Chaque parrain s'engage à verser 100 F par mois, il reçoit alors un dossier de présentation de son filleul, avec sa photo. Puis, deux ou trois fois par an, l'enfant donne de ses nouvelles, en envoyant quelques mots et des dessins. L'instituteur ajoute un bref commentaire sur ses progrès. Le parrain peut également écrire, envoyer des cartes postales et des photos à son filleul, s'il le désire.

Parvati sait aujourd'hui que, grâce au parrainage, elle pourra suivre toute sa scolarité primaire.

Depuis sa création, Aide et Action a déjà permis à plus de 31 000 filleuls en Inde, au Kenya, au Rwanda et au Togo d'aller à l'école primaire dans de bonnes conditions : construction ou rénovation d'écoles, formation des maîtres, fourniture de matériel scolaire...
Mais son action ne s'arrête pas là. Le parrainage permet aussi d'agir sur l'environnement de l'enfant : eau potable, santé, alphabétisation des parents...

Aujourd'hui, Parvati a enfin l'espoir de voir sa vie changer. Mais elle a encore un souhait dont la réalisation la rendrait vraiment heureuse : ce serait de pouvoir un jour emmener avec elle à l'école sa petite sœur, condamnée par la pauvreté à rester à la maison. Si vous acceptez de parrainer un enfant du bout du monde, c'est peut-être cette petite sœur que vous aiderez. Pensez à elle !

Bruno MEURA

Remplissez ce coupon et renvoyez-le à :

Aide et Action
78/80, rue de la Réunion 75020 PARIS.
Tél. (1) 43.73.52.36.

PARVATI ET SA PETITE SŒUR

LE BONHEUR DE PARVATI
Grâce à Aide et Action, Parvati a la chance de fréquenter l'école dans son village.

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 78/80, rue de la Réunion - 75020 PARIS

☐ OUI, je désire parrainer un enfant du-bout-du-monde.
Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action correspondant à mon premier mois de parrainage (ou mon premier chèque annuel) et je désire recevoir le dossier comportant la photo de mon filleul du-bout-du-monde.

☐ Envoyez-moi une documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant pour l'instant, mais je vous envoie un don de :

☐ 150 F ☐ 300 F
☐ 500 F ou plus.

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. _____
En majuscules S.V.P.

_____

Prénom _____

N° _____ Rue _____

_____

Code postal _____ Ville _____

_____

Tél. _____
Profession (facultatif) _____ TIL01

EN BREF

Un nouveau programme Aide et Action au Sénégal

Après l'Inde, le Kenya, le Rwanda et le Togo, Aide et Action est présent au Sénégal depuis le début de l'année. Avec ce nouveau programme c'est plus de 35 000 enfants qui pourront aller à l'école en 1989 grâce à leur parrain français.

Amstrad, encore...

La firme d'Alan Michael Sugar annonce la venue du CKX 100. Ce synthétiseur Midi, dont le prix sera inférieur à 1400 F, dispose d'un séquenceur intégré ainsi que de diverses possibilités usitées sur des modèles souvent bien plus coûteux. Destiné à concurrencer les géants japonais sur un marché fort dynamique, ce produit permet à Amstrad d'ajouter une corde à son arc. Mais franchement ne serait-il pas plus judicieux de lancer complètement la gamme PC 2000 dont les machines à base de 80286 sont toujours aussi attendues?

Connexion...

Microserveur à l'origine créé sur un CPC par Jean-Marc Fillette, Amstrad Tel se mue en Amstrad Tel +. Fonctionnant sur un PC 1640 grâce aux programmes Kentel 8 et Pentel + d'Enter, il dispose de trois accès simultanés. Il propose divers trucs et astuces sur CPC, des P.A, etc. Les possesseurs de PC Amstrad y ont, bien entendu, leur place. Amstrad Tel + est accessible 24 heures sur 24 au (16/1) 34-22-09-22 (région parisienne).

Apprendre...

Importateur de l'ordinateur portable Z 88 de Cambridge Computer, firme du célébre Clive Sinclair, Drion Electronics distribue Page Maker Training. Il s'agit d'un didacticiel destiné à l'apprentissage de Page Maker sur Macintosh. Fonctionnant sur un Mac 512 Ko minimum, il est proposé à 1350 F HT.

L'A 320 pique du nez

Décidément, les désopilantes facéties de l'informatique n'épargnent pas les systèmes les plus sophistiqués, bien au contraire. Informatisé à l'extrême, l'Airbus A-320 véhicule parfois, dans les circuits de ses ordinateurs, quelques passagers clandestins habitués d'ordinaire à sévir près du plancher des vaches, même si la récente mission spatiale franco-soviétique a démontré leur faculté d'adaptation à haute altitude: des bugs! Le journal "le Monde" rapporte ainsi que les ordinateurs d'un A-320, affolés par une saute de tension résultant de la mise en service d'un générateur auxiliaire, ont provoqué des mouvements de la roulette avant. Résultat: de spectaculaires embardées de l'appareil. Les pilotes affrontent plus fréquemment des déclenchements intempestifs de signaux d'alarme, quand ce ne sont pas des erreurs d'affichage de cap, d'altitude ou de vitesse. Dernièrement, un appareil s'est mis de lui-même en piqué suite à un bug logiciel! Sensations fortes garanties. L'ennui, c'est que l'A-320 n'est pas un simulateur de vol...

Tilt pirate?

Peut-on être pirate minitel sans le savoir? Le Chaos Computer Club allemand répondait déjà par l'affirmative à cette question, en indiquant avoir obtenu le mot de passe du système informatique de la Caisse d'Epargne de Hambourg à la suite d'une erreur d'affichage. Lassé de vivre reclus en quelque recoin sombre de la mémoire de l'ordinateur, le code d'accès avait soudainement fait irruption à l'écran. Il nous est arrivé une aventure similaire en consultant la capricieuse banque de données AFP-PRO conçue par Télésystèmes. Quelle ne fut pas notre surprise lorsque nous nous retrouvâmes sous le système d'exploitation, à la suite de l'envoi involontaire d'un torrent de parasites et de caractères erronés! Le serveur nous a alors abreuvés de familiers messages d'erreur du genre "Syntax error" et autres "Unrecognized command", à chaque fois que nous frappions la touche envoi de notre minitel dont la commande différait de l'habituel retour chariot. Si nous avions poussé un peu plus loin nos investigations, il nous aurait été possible de réaliser diverses petites choses... Heureusement que nous ne sommes pas mal intentionnés: nous aurions pu nous prendre au jeu, prouvant ainsi que "sécurité informatique" ne signifie pas grand-chose!

Un milliard de Chinois

Les Chinois ne perdent guère de temps. A peine ont-ils commencé à se doter de réseaux informatiques dans divers domaines (météo, transports, banque, défense) qu'apparaissent les premiers "hackers", rançon de l'accroissement du nombre d'ordinateurs dans ce pays. Le quotidien "Clarté" a ainsi mis l'accent sur les problèmes de sécurité informatique. Le journal s'alarme du développement du piratage informatique et indique que les activités de treize "hackers" opérant dans le domaine bancaire ont été découvertes depuis le début de l'année 1989...

En baisse

Vous le savez déjà certainement: l'Amiga 500 baisse de prix et est annoncé par Commodore France à 4250 F TTC. Mais cette révision à la baisse touche aussi la gamme de périphériques. Ainsi, le disque dur A 590 de 20 Mo est désormais proposé à 4990 F TTC, soit 1000 F de moins qu'auparavant. De la même manière, l'imprimante couleur 80 colonnes MPS 1500 C est désormais disponible à 2290 F TTC (1100 F de moins). Il y a fort à parier que cette révision des tarifs devrait permettre la constitution d'offres très concurrentielles face aux Atari et autres.

Encore plus!

La résolution de 300 points par pouce des imprimantes laser courantes est considérée par nombre d'imprimeurs comme insuffisante. C'est pourquoi divers fabricants d'ordinateurs font leur possible pour connecter leurs machines sur ce que l'on appelle des photocomposeuses offrant couramment 1200 points par pouce. Dernière machine en date à accéder à ce type de sortie: l'Atari Mega ST. Par le biais du programme Calamus et d'un boîtier d'interface proposé aux environs de 15000 F, il est désormais possible de sortir des documents de très grande qualité. Pour plus d'informations sur ce système, contactez:
SCAP
62, rue Gabriel Péri
93200 Saint- Denis

NES: des jeux!

Au regard des divers jeux proposés aux USA ou bien au Japon, les possesseurs de console Nintendo ont des raisons d'être peu satisfaits du catalogue disponible en France. Pensez donc: Mario Bros II sort en France alors que le III existe déjà ailleurs! Pour pallier cela, Shoot Again propose une interface permettant d'utiliser les cartouches japonaises pour NES sur les consoles françaises. Proposée à un peu moins de 350 F, elle se présente sous la forme d'un boîtier sur lequel vient s'enficher la cartouche japonaise. Reste à introduire l'ensemble dans la console et ça marche! Ainsi, on dispose d'une ludothèque très fournie et on n'est plus dépendant du bon vouloir de l'importateur de la console.
Shoot Again, 145 rue de Flandre
75019 Paris

N'oubliez pas le guide

Commodore annonce la venue du "Guide Amiga des logiciels et des périphériques professionnels". Tout au long de ses 256 pages, cet ouvrage propose la liste de quelque 400 produits divers et variés avec leur référence, l'adresse de leur distributeur, et autres renseignements bien utiles. Plus complet que ses prédécesseurs, il est proposé au prix de 48 F et est disponible dans les kiosques. Par ailleurs, notez que Commodore a sponsorisé la Toyota de Marc La Caze au récent rallye de l'Atlas.

A bientôt...

La troisième édition du Grand Prix du logiciel étudiant s'est terminée par une soirée de remise des prix organisée au Sicob 89. Le premier prix (un voyage au Japon) est attribué à l'équipe créatrice de Babel 1. Ce programme est destiné à l'agencement du mobilier dans une pièce. Le second prix (un voyage au Comdex de Las Vegas) a été remis aux auteurs de Hercule, un programme d'étude de rentabilité et d'analyse financière pour la création d'entreprises. Enfin, le prix de la créativité (un Bull Micral 15) a récompensé les auteurs de Dune. Ce logiciel permet la conception et le dessin d'arbres et de feuilles. Organisé par une équipe d'étudiants du MBA Institute de Paris et parrainé par divers acteurs du monde informatique, le Grand Prix du logiciel étudiant verra sa quatrième mouture lancée dès septembre 1989.

Rachat

C'est officiel: Microprose vient de racheter Telecomsoft! Rappelons que cette division de l'équivalent britannique de nos PTT avait récemment été mise en vente par sa maison mère. Plus de détails dans notre prochain numéro.

Un an, déjà

Club d'utilisateurs bien connu des possesseurs d'Atari ST, BE'ST fête son premier anniversaire. Afin de marquer le coup, cette association a décidé de verser dans le domaine public les vingt premiers numéros de sa lettre d'informations. Cet ensemble est proposé sur disquette contenant les lettres sous forme de fichiers au format First Word. Si vous êtes intéressé par ce recueil, envoyez une disquette vierge et formatée ainsi que deux timbres à:
BE'ST Club National
"La Finelière"
St Coutant
17430 Tonnay Charente

Copie or not copie?

Editeur d'Explora 1 et 2, Infomédia prépare depuis de longs mois le programme RockStar. Ce dernier, dont la venue est attendue pour le mois de septembre 1989, est basé sur un principe novateur: on incarne un imprésario et l'on doit lancer un chanteur. Or, il s'avère que la société anglaise Code Masters annonce la sortie prochaine d'un produit nommé RockStar et basé sur un principe similaire... La raison de cet état de fait nous échappe pour le moment mais Infomédia annonce détenir les droits sur le nom de RockStar et se prépare à engager toutes les actions nécessaires à ce qu'aucune confusion ne puisse régner entre ces deux logiciels. Dont acte.

La PAO s'expose

Amateurs de P.A.O, les troisièmes journées européennes de la micro- édition, autrement dit le Forum P.A.O 89, se tiendront les 7, 8 et 9 juin 1989 à Paris au parc des expositions de la Porte de Versailles.

A la bonne heure

Fondée il y a peu de temps, l'AFUM est une association loi 1901 s'intéressant tout particulièrement à la norme Midi. Afin de mieux faire connaître cette norme de communication entre ordinateurs et instruments de musique, l'AFUM a décidé d'organiser deux journées portes ouvertes les 17 et 18 juin 1989. Grâce à une quinzaine d'ateliers basés sur Mac, ST et autres, les visiteurs pourront se familiariser aux diverses techniques nécessaires pour la bonne maîtrise de l'informatique musicale. Dernière précision: ces journées se dérouleront à la Grande Galerie du nouveau Forum des Halles à Paris et l'entrée sera gratuite.

Enfin...

Diverses études le montrent: la pénurie de RAM devrait se terminer vers septembre 1989. Les ordinateurs baisseront donc début 1990. A moins que les fabricants ne conservent leurs marges...

GENÈVE - SUISSE

PIXEL SOFTWARE

LE SPÉCIALISTE DES LOGICIELS POUR:

ATARI ST
AMIGA
C64 - 128
SEGA
IBM - PC

SERVICE DES NEWS
Tél. 022 / 785.03.10

BRICO - LOISIRS MEYRIN

Tél. 022 / 785.03.13

7, RIANTBOSSON
1217 MEYRIN - GENÈVE

ÉGALEMENT VENTE PAR CORRESPONDANCE

TRUCS ET ASTUCES

Changement de formule! Finis les interminables listings. Nous publions désormais des trucs et astuces de moins de 70 lignes. Et en plus, ils sont rémunéré entre **1000 et 2000 francs!**

Envoyez les vôtres. Toutes les machines sont bienvenues.

LOGIQUE

Ce mois-ci, nous allons nous intéresser à l'optimisation de vos programmes en taille (il le faut bien avec la nouvelle formule du sésame!) et en vitesse d'exécution.
L'optimisation en vitesse ne jouera entièrement son rôle que si vous n'utilisez pas un Basic très structuré (genre GFA).
Lorsque vous avez besoin d'incrémenter de un (1) une variable nommée A, vous tapez sans doute:

```
A=A+1
```

Mais si vous voulez incrémenter A lorsque l'on appuie sur la touche X, vous faites sans doute:

```
if inkey$="X" then A=A+1
```

Pourquoi faire un test, quand on peut ne pas le faire ? Eh oui ! Lorsque vous demandez à l'ordinateur de faire une comparaison entre inkey$ et "X", il renverra comme paramètre au Basic -1 si c'est vrai et 0 si c'est faux! Alors réfléchissons un peu...
Imaginez ce que ferait une routine comme celle-ci:

```
do
A=inkey$="X"
print A
loop
```

ou

```
10 A=inkey$="X"
20 print A
30 goto 10
```

A prendra comme valeur 0 (FALSE ou FAUX) si vous n'appuyez pas sur la touche X, mais si, par contre, vous appuyez sur cette touche. A prendra comme valeur -1 (TRUE ou VRAI, mais où veut-il en venir?) Ben, tout simplement à ceci:

```
do
b=b+inkey$="X"
print b
loop
```

ou

```
10 b=b+inkey$="X"
20 print b
30 goto 10
```

Ce qui fait beaucoup plus pro que de mettre des IF à tire-larigot!
Cette logique s'applique aussi à d'autres comparaisons comme inférieur (<) et supérieur (>) ou différent (<>).
Comme le démontre le programme ci-dessous (en GFA BASIC, mais très facilement adaptable sur d'autres machines, en mettant des numéros aux lignes et en remplaçant si nécessaire DO...LOOP par GOTO).

```
DO
  u$=INKEY$
  x=x-u$="Z"
  x=x+u$="A"
  y=y-u$="W"
  y=y+u$="Q"
  x=x+(x>39)
  x=x-(x<0)
  y=y+(y>25)
  y=y-(y<0)
  PRINT AT(10,10);"X=";x;" Y=";y;" "
LOOP
```

RELOGIQUE

Je vois souvent, dans certains programmes qui me sont envoyés, ce genre de routine:

```
10 o=o+1
20 IF o=2 THEN O=0
30 IF O=0 THEN GOSUB 100
40 IF O=1 THEN GOSUB 200
```

Cette routine incrémente O de un à chaque fois qu'elle est appelée, teste si O=2 (si oui, on remet O à zéro), puis teste si o=0 et o=1. Selon le résultat de cette comparaison, telle ou telle sous-routine est exécutée.
Voyons maintenant si l'on peut optimiser cette routine.
Premièrement, il faut que O prenne comme valeur 0 puis 1, de nouveau 0 puis 1, etc...
Nous allons remplacer la ligne 10 et 20 par ceci:

```
10 o=1-o
```

Examinons cette ligne de plus près:
O a comme valeur initiale 0.*
Nous demandons au basic de soustraire O de 1 (donc 1-0=1) et de mettre ce résultat dans O.
Maintenant O=1.
Nousrecommençonscecycleencoreune fois: on soustrait O de 1 (donc 1-1=0) et nous mettons le résultat (1-1=0) dans O.
(* si cela vous amuse recommencez à lire depuis le premier astérisque).
Nous voyons bien que O est égal à 0, puis à 1, puis à 0, etc... sans aucune condition (IF).
Les lignes 30 et 40 pourraient être remplacées par:

```
30 ON O GOSUB 100,200
```

ou bien encore par:

```
30 GOSUB 100*(o+1)
```

le premier exemple utilise l'instruction ON...GOSUB,....., qui est certainement longuement expliquée dans votre manuel de Basic.
Le deuxième exemple est une ruse très connue. Il multiplie la variable O pour faire correspondre celle-ci au numéro de la première ligne d'une sous-routine (remarquez qu'en Basic structuré sans numéro de ligne, cette ruse n'est pas utilisable...).

ATARI ST

Du côté minitel 3615 code TILT, rubrique "help à la programmation GOTO", on m'a posé une question fort intéressante. Comment faire correspondre, sur Atari ST, les instructions SETCOLOR et COLOR?Car le GEM et le GFA n'ont pas la même table d'adressages des couleurs!

Voici une solution:

Ordre des couleurs sous GEM:
0,2,3,6,4,7,5,8,9,10,11,14,12,15,13,1

Si vous voulez afficher correctement les couleurs, vous devrez passer par la variable c( ). Imaginons que vous ayez besoin de la 6eme couleur. Au lieu de taper:

```
color 6
```

vous taperez:

```
color c(6)
```

Programme en GFA BASIC:

```
DIM c(15)
FOR i=0 TO 15
  READ c(i)
NEXT i
DATA 0,2,3,6,4.7,5.8,9
,10,11,14,12,15,13,1
FOR i=0 TO 15
  READ c$
  c=VAL("&h"+c$)
  SETCOLOR i,c
NEXT i
DATA 0,101,111,212.222,323
,333.434,444.545.555,656,666
,767,777,777
PRINT "sans le transcodage"
FOR i=0 TO 300 STEP 20
  DEFFILL o
  PBOX i,10.i+18.30
  INC o
NEXT i
PRINT
PRINT
PRINT
PRINT "avec le transcodage"
CLR o
FOR i=0 TO 300 STEP 20
  DEFFILL c(o)
  PBOX i,40,i+18,60
  INC o
NEXT i
```

JEU

Un jeu de cartes graphique en GFA BASIC n'est pas une affaire simple, surtout en moins de 70 lignes! Cet exploit, on le doit à OMER ATES (qui nous avait déjà confectionné plusieurs sésames..). Ce jeu est entièrement écrit en GFA 3.0.

Je profite de cette opportunité pour vous expliquer une instruction qui n'existe que sur cette version. Cette instruction, qui se nomme RC_COPY, permet de transférer des blocks écran.

Voici en détail tous les paramètres:

1er... adresse de l'écran source
2me... coordonnée X du block source
3me... coordonnée Y du block source
4me... largeur du block source
5me... hauteur du block source
6me... adresse de l'écran destination
7me... coordonnée X de destination
8me... coordonnée Y de destination
9me... mode de transfert

L'adresse de l'écran source (obligatoirement un multiple de 256) peut être l'écran physique (xbios(3)).

En outre, il est préférable que la largeur du block soit un multiple de 16.

L'adresse de l'écran de destination (toujours un multiple de 256) peut être l'écran logique (xbios(2)).

Exemple:

```
RC_COP'XBIOS(3).64,100,32.5TOXBIOS
(2),160.50,4
```

Le listing:

```
HIDEM ¶
DEFINT "a-z" ¶
DIM x(3),u(3) ¶
SETCOLOR 0.0 ¶
SETCOLOR 15.1911 ¶
DEFFILL 1 ¶
COLOR 10 ¶
GRAPHMODE 2 ¶
FOR p=0 TO 2 ¶
  x(p)=p ¶
  PRBOX p*44+2,0.p*44+41,59 ¶
  RBOX p*44+4,2,p*44+39,57 ¶
  RBOX p*44+2.0.p*44+41.59 ¶
  DEFTEXT 2,1,0,4 ¶
  TEXT   p*44+8,8.CHR$(49+p)+"
"+CHR$(49+p) ¶
  DEFTEXT 2,1,1800,4 ¶
  TEXT  p*44+36.51.CHR$(49+p)+"
"+CHR$(49+p) ¶
NEXT p ¶
DEFFILL 2,1 ¶
PRBOX 2,70,41,129 ¶
DEFFILL 10,2,16 ¶
PRBOX 3,71,40.128 ¶
a$=SPACE$(32000) ¶
BMOVE XBIOS(2),V:a$.32000 ¶
REPEAT ¶
  @carre(0) ¶
  ALERT 0,"Quelle carte choisis tu ?
",0," 1 | 2 | 3 ".ch ¶
  @carre(1) ¶
  FOR t=0 TO 9 ¶
    c$="012" ¶
    FOR p=0 TO 2 ¶
      REPEAT ¶
        q=RAND(3) ¶
      UNTIL INSTR(c$.STR$(q))<>0 ¶
      MID$(c$.ADD(q.1).1)="a" ¶
      u(p)=SUB(q.x(p)) ¶
    NEXT p ¶
    FOR u=0 TO 43 ¶
      FOR p=0 TO 2 ¶
        RC_COPY V:a$.0.70.44.60 TO
XBIOS(2).ADD((ADD(94.MUL(x(p).42))).
MUL(u,u(p))).0 ¶
      NEXT p ¶
    NEXT u ¶
    ADD x(0),u(0) ¶
    ADD x(1).u(1) ¶
    ADD x(2).u(2) ¶
  NEXT t ¶
  ALERT 0."Quelle carte est la bonne ?
",0," 1 | 2 | 3 ",t ¶
  @carre(0) ¶
  IF x(t-1)=ch-1 ¶
    ALERT 0." BRAVO... Tu as réussi !
|Veux-tu rejouer ?".1." OUI | NON ",rp
¶
  ELSE ¶
    ALERT 0." OH NOON... Tu as perdu !
 |Veux-tu rejouer ?",1," OUI | NON
",rp ¶
  ENDIF ¶
UNTIL rp=2 ¶
PROCEDURE carre(j) ¶
   CLS ¶
  DEFTEXT 12,17,0,10 ¶
  TEXT 90,75," 1  2  3" ¶
  FOR u=1 TO 30 ¶
    FOR p=0 TO 2 ¶
      IF j ¶
RC_COPY V:a$. 0. 70+30-u. 44. u*2 TO
XBIOS(2), 94+p*42. 30-u ¶
      ELSE ¶
RC_COPY V:a$. p*44. 30-u. 44. u*2 TO
XBIOS(2), 94+x(p)*42, 30-u ¶
      ENDIF ¶
    NEXT p ¶
  NEXT u ¶
RETURN ¶
```

reDEGAS & reNEO

Pour la ènième fois, voici les programmes en GFA pour charger des dessins réalisés avec DEGAS ET NEOCHROME.

DEGAS:

```
a$=SPACE$(32066)
nom$="image.pi1"
BLOAD nom$.VARPTR(a$)
VOID XBIOS(6.L:VARPTR(a$)+2)
BMOVE VARPTR(A$)+128,XBIOS(2),32000
```

NEOCHROME:

```
a$=SPACE$(32128)
nom$="image.neo"
BLOAD nom$.VARPTR(a$)
VOID XBIOS(6.L:VARPTR(a$)+4)
BMOVE VARPTR(A$)+34,XBIOS(2).32000
```

JUJU

PETITES ANNONCES

ECHANGES

Echange Amiga 2000, échange prgs Amiga contre prgs C 64. Vends orig. C 64. Possède quelques prgs Amiga. Recherche copieurs. Attention au virus. **Pascal GIMENEZ, 44, av. de La Baylie, 78990 Elancourt. Tél. : 30.50.26.53.**

Cherche log. Macintosh avec émulateur Aladin V.1.3 sur Megast 2 version monochrome. **Patrick SCHAFFAR, 3, rue des Jasmins, 68110 Illzach.**

Echange ou vends jeux sur IBM/PC et compatibles (King's Quest IV et originaux). **Hubert DESLIENS, Saint-Laurent, 18330 Neuvy-sur-Barangeon.**

C 64 disq. échange sérieux. Possède : Rocket Ranger, Ninja 2, Cybernoid 2, Savage Thunderblade, Batman Menace RType, Salamander, Katakis, Robocop. **Jean-Louis BOUSQUET, 43, Le Levant, 34670 Saint-Bres.**

Les Amigatiste de Nantes diffusent des prgs du Domaine Public et des Demos. Réponse assurée (mettre 1 timbre). Salut à tous. **Erman MORIN, 4 *bis*, rue de Feltre, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.33.79.**

Cherche programmeurs expérimentés pour créer Demos sur C 64 Et C 128, ainsi que bon dessineur sur C 64 et C 128. **Jean-Marc LOUVET, 38, rue Emile-Zola, 59187 Dechy.**

Echange autoradio K7 Pioneer 18 MEM 20 W, égalisateur, télécommande + 4 HP Pioneer. Valeur 6 000 F contre ordinateur. Faire offre. **Patrick BLANC, bât. D3, Vert Bocage 1, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.53.41.14.**

Atari ST cherche contacts pour échange jeux. Envoyez listes. Possède RType, Crazy Cars 2, Op Wolf, Menace, Baal. **Guillaume CHAILLOU, 19, bd de Longchamp, 44300 Nantes. Tél. : 40.40.08.35 (avant 20 h).**

Echange progrs sur C 64/128. Recherche Pirates et Lecay of The Ancien TS. Possède Appollo 18, Passager du Vent, Graphic ADV Creator, etc. **Pierre GROPPI, 5, place de la Libération, 44210 Pornic.**

CPC 6128 échange disq. originaux possède nombreux jeux (dont Rygar, Trantor, Bubble, Gauntlet 2 + Compilations nouvelles. Liste sur demande. **Mathias PEREZ, 50, quai Auguste-Prevost, 77500 Chelles.**

520 STF DF échange jeux. Cherche contacts cool mais sérieux. Send me your list. I'm waiting for you. Recherche club Atari région parisienne. **Cédric MAIORANA, 8, rue MAdiraa, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.88.92.05.**

ST Atari échange jeux et utilitaires. Envoyer listes. Cherche un lecteur interne double face contre jeux ou pas trop cher. **Philippe SOSSON, 5, rue Georges-Sand, 93500 Pantin. Tél. : 48.37.55.65.**

Echange log. sur Amiga et vds drive 5 1/4 neuf pour Atari ST cause double emploi : 1 300 F. **Jean-François AZOUG, 381, bd Marius-Bremond, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.51.14.56.**

Echange jeux sur C 64 (disq.). Possède : Dam Busters, Opr. Wolf, Flight Simulator 2, Super Pipeline 2. Réponse assurée. **Alexandre GONZALEZ MARTINEZ, C/O UNDP Hanoi, Viêt-nam, Palais des Nations 1211 Genève 10 Suisse.**

C 64 vends ou échange nbreux jeux. Possède : Ikari Warrior, Out Run, The Train skate or die, Test Drive, C. Shool, etc Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 43.30.16.66.

Echange orig. sur Amiga : Capone, Obliterator contre Wargames ou simulation boursière (originaux). **Alexandra. Tél. : 64.27.68.69.**

Amiga 500 cherce contact pour échange de logiciels ou autres. Possède Purple Satorn Day, Defender of the crown, Opération Wolf, Stargilder, etc. **Mathieur DUMAS, 11 bis, rue Pigalle, 75009 Paris. Tél. : 42.80.37.92.**

Cherche contact sur Atari 1040 ST ou 520 pour échange soft. Envoyez liste. **Thierry HAISMANN, 52, Le Loriot, St-Maurice-de-Beynost, 01700 Miribel.**

Echange tout softs, Amiga (Tir, Aventure, util., etc.) en région parisienne. Débutants bienvenus. Vends C 64 + impr. + 1530. Le prix : 1 500 F. **Eric, Argenteuil. Tél. : 39.47.03.29 (après 19 h).**

Wargame : recherche Wargame pour console Atari XE (sauf Eastern Front), (cart. ou K7). Achète Wargame pour Atari ST (sauf UMS). **Jean-Claude LESELLIER, 9 bis, rue Pierre-Curie, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.15.75.60.**

Cherche Modem, mon. coul., drive, souris, pas cher. Etudie ttes prop., échange prgs 64/128, possède (R. Ranger, Tiger Road, etc.) Vds prg 15 F/Fac. **Fred BRIDAY, 32, chemin de Laval, 69230 St-Genis-Laval.**

Atari ST : débutant en assembleur recherche contacts pour aide. Merci. **Laurent. Tél. : 28.26.90.03 (après 19 h).**

Vends ou échange jeux de rôles originaux + doc. sur PC et compatibles (Ultima 3, 4, 5, Bard's Tale, Le Phantasie). Env. liste, réponse 100 % assurée. **Marc MELEARD, 4, rue de l'Imare, 45000 Orléans. Tél. : 38.54.32.36.**

Cherche doc. sur Spectrum 512. Echange jeux sur ST double face (Nebulus, Eliminator, Flight Sim, Tétris, Spider Tronic, etc.) **Samuel GOUTTEBELLE, Parent, 63270 Vic-le-Comte.**

Echange jeux sur Amiga : (Mini Golf, Pow. 2, Hybris, etc.) Tts régions acceptées, très sérieux. **Christian COUGNAUD, 42, avenue Docteur-Ficaud, 06400 Cannes. Tél. : 93.90.31.29.**

Vends ou Echange nbreux softs sur TO9 sur disq. (Space Raler, Mach 3, Bivouac, Ripoux, etc.) Liste contre 1 timbre. **Nicolas CHABOT, 35, bd de Garembeau, 79100 Thouars.**

Nouvel Atari (DF) cherche contacts sérieux. Réponse assurée si vous envoyez 1 timbre et votre liste. **Jean-Paul BATSIK, 122, rue des Troenes, 59279 Loon-Plage.**

Echange progr. sur 520 STF, envoyez vos listes (réponse assurée). A bientôt Atariens ! **Florent SOUBERAN-FLORE Lot Le Grand Pin, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.56.36.61.**

Amiga Cherche contacts tous pays, sources assembleur, disq. 3,5', pas cher. Réponse assurée. **Piétro BORELLI, 31 bis, rue Lenostre, 76000 Rouen.**

ST échange jeux et utilitaires, réponse assurée (Truck, Turbo Cup, Super Hang hon, Elemental, Starglider 2, etc.) **Philippe SOLA, 107, av. Albert-Thomas, 81000 Albi. Tél. : 62.60.52.32.**

Echange jeux sur Amiga. Recherche Club Amiga ou contacts sérieux sur région toulousaine, réponse assurée. Salut Amiga. **Bruno POSSIN, 53, rue des Couteliers, 31000 Toulouse. Tél. : 61.53.60.72.**

C 64 : échange prog. contre prog. Amiga (sans virus). Vends originaux, disq. K7 sur C 64. Réponse assurée. Bye. **Pascal GIMENEZ, 44, av. de la Baylie, 78990 Elancourt. Tél. : 30.50.26.53.**

Amiga usé échange tte soft (jeux, utilitaires, création), possédé 50 titres. Recherche groupes et clubs en R.P. **Cyrill MASQUILLIERE, 13, résidence des Trois-Foêts, 78380 Bougival. Tél. : 39.69.03.73.**

Apple II GS cherche d'autres Apple II GS pour échanges sérieux. Débutants ou non, réponse assurée. Cherche livres progr. assembleur. **Pascal GAUZES, 23, rue des Sources, 19460 Naves. Tél. : 55.26.17.78.**

Recherche ST Replay V.4.0. (orig. + doc.) à échanger contre 5 jeux orig. **Cyrill DAMNON, 26, rue Charles-Magnin, 39110 Salins-les-Bains. Tél. : 84.37.93.84.**

Echange ou vends jeux sur TO8-TO9, TO9 sur disq. 3,5 Pouces (Wizball, Renegade, Space Racer, Prohibition, Bobo, Légende, etc.) **Ludovic MORIN, 2, place Jean-Moulin, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.21.36.64.**

Cherche à correspondre avec gens intéressés par l'inform. pour échange de vues. Réponse à tous. **Louis KRIEF, 12, rue Seulenick, 67000 Strasbourg.**

Clinic Soft pour vous servir ! Echangeons jeux Amiga (Opération Wolf, La Quête de l'oiseau du temps, Out Run, Technocop, etc.) **Dominique DUPRAZ, rte du Tonkin, 16 C, 1870 Morthey (Suisse). Tél. : (025) 71.86.54.**

Echange jeux sur ST. Possède (Speed Ball, Thunder Blade, Hot Ball, IK+, Star Gosse, Emmanuelle, Star Ray, Turbo Cup, Pac-Man, Solider of light, etc.) **Romaric ROYNETTE, 11, allée des Romarins, 78180 Montigny-le-Bretonneux.**

Amiga 2000 cherche carte Passerelle + lecteur 5" 1/4. Prix raisonnable. **Gilbert RAYNAUD, 70, boucle de la Nacelle, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.42.37.**

Poss. Amiga, cherche contact sérieux et durablel (région lyonnaise seulement). **Philippe. Tél. : 78.36.54.88.**

Fan Amiga cherche corresp. sérieux, toutes régions. Réponse ass. Merci. A bientôt. **Christian STEPEC, 9 bis, rue St-Robert, 57350 Stiringue-Wendel. Tél. : 87.88.28.91.**

Cherche jeux vidéos ou tout contact sur Commodore VIC 20. **Alain REGAUDIE, 2 square Catour-Maubourg, 75007 Paris. Tél. : 45.55.04.55 (après 18 h).**

Cherche contacts sérieux et durables sur Amiga. Envoyez liste. Rep. assurée. Achète disq. 3,5 DF à bas prix. **Frédéric GARCIA, 108, rue Jules-Ferry, 92700 Colombes.**

Cherche softs à échanger pour 520 STF DF. Echange lecteur 3" 1/2 contre lecteur 5" 1/4. **Eric LANGLADE, rue National, 19170 Bugent. Tél. : 55.95.44.12.**

Cherche correspondant Amiga habitant Bordeaux ou ses environs. **Renaud BRUYERE, 12, rue Abel-Antoine, rés. Godard, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.39.72.73 (après 17 h).**

Echange ou vends jeux originaux sur Amiga, en possède 37 (Sword of Sodan, Thunderblade, etc.) **Anthony FRASSANITO, 549, avenue de Mazargues, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.93.24 (après 18 h).**

TO8-TO9 échange log. éducatifs, jeux utilitaires. **Janine NOBECOURT, La Garenne, 02150 Sissonne.**

Cherche pour Amiga jeux, Demos graphiques/sons et digitalisations à faible prix. **Christian BREDIN, 3e Cie Essa, 69998 Lyon.**

Atari 520 ST (DF) cherche contacts sur Marseille uniquement. Possède (Crazy Cars 2, Powerdrome, Speed Ball, etc.) **Arnaud ROSTAIN, 17, bd A.-Cieussa, 13007 Marseille. Tél. : 91.52.76.69 (après 18 h).**

Vds, ach. ou échange orig. pour ST. Prix de vte très bas. Préférence contact amateurs, rôle et aventure. **Eric FERRO, 19, avenue des Pyrénées, 31240 L'Union. Tél. : 61.74.32.04.**

Cherche correspondant Oric-1 ou Atmos D7-K7 pour échange. **Walter ANTAO, 5, rue de la Brasserie Saint-Roch, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 34.79.93.79.**

Recherche contacts sérieux pour échange sur C 64. Disk Only. **Franck SARRE, La Mare-Vincent, Bougerot, 71590 Gergy.**

Cherche contacts pour différents prog. d'Apple II GS, achat éventuel. **Nicolas JANSSEN, La Roncière, 108, av. E.-Solvay, 1310 La Hulpe (Belgique). Tél. : 32.26.53.65.02.**

Echange jeux sur Amiga. Cherche contats sympas et sérieux. Réponse assurée à 100 %. **Fabien DE TOLEDO, 2, impasse La Licorne, 76800 St-Etienne-du-Rouvray. Tél. : 35.66.72.20.**

Echange jeux et utilitaires sur PC 1512. Cherche contacts sérieux. Envoyez liste. Merci. **Philippe NE, 26, rue Royale, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : 45.69.26.64.**

Echange pour C 64/128 nbreux prgs dont Nébulus, Marrander, Ice Palace, Nipper II, Anarchy, Dark Castle. Dark Side, etc. sur dis. uniquement. **Christian TREMOULET, 14, rue Jean-Beboul. 66000 Perpignan.**

Atari 520 STF cherche contacts sérieux et rapide pour échange log. divers, ouvert à toutes propos. Envoyez vos listes. **Pierre THERON, 1, rue Barbaud, 79300 Bressuire.**

Cherche contacts sur 520 STF, envoyez listes. Cherche doc. sur utilit. Merci d'avance. **Jean-Luc JOURDAIN, 14, avenue du 15-Août 1944, Marboue, 28200 Châteaudun.**

520 ST cherche contacts sérieux et durables pour échange jeux et utilit. Cherche bonne gestion bancaire. Envoyez liste prog. **Richard MATUSZAK, app. M 053, 1, bd Théophile-Sueur, 93110 Roissy-sous-Bois. Tél. : 48.55.58.39.**

Echange jeux, utilitaires, docs. Vds pour Amiga, tablette graph. pour 800 F ou échange contre Hard, Drt Kcs Seq., Ori. 1000. **Jean Charles. Tél. : 48.29.13.49.**

Amiga 500 cherche corresp. sérieux et Club Amiga pur échanger, acheter tous prog. Envoyez listes et prop. **Roger MOFFA, BP 190, Bruxelles, 4,1040 Bruxelles, Belgique.**

Echange des jeux pour Atari ST. **Alberto PAN, Mariuchal 159/°, Las Palmas de Gran Canaria, Espana. Tél. : 92.28.05.95.**

Echange jeux C 64 sur K7 : Barbarian 2, Opération Wolf, Street Fighter, Vindicator, Cybernoïd 2, Thunderblade. **Patrice POEYTO, 73, bd de l'Oussère, 64000 Pau.**

Echange jeux sur Amiga. Liste sur demande. Recherche utilit. musical. Vds adaptateur Péritel Amstrad neux. Px à déb. **Didier BOLDRINI, Mas des Arcades, Pont-de-Crau, 13200 Arles. Tél. : 90.93.15.15.**

PC cherche, échange ou achat jeux, util., prof. avec doc. Possède nbreux jeux et prog. Vends orig. Envoyez listes. **Jean-Yves OLLIVIER, 5, rue Maryse Bastie, 22600 Loudeac. Tél. : 96.28.18.51.**

Echange ou vends sur Atari 520 STF. Vends Atari 800 XL + drive 1050 + nbreux log. Vends Coleco + Turbo. **Philippe COCHARD, 1, rue Albert-Samain, 92240 Malakoff.**

Atari ST cherche contacts durables pour échange sympa (pas sérieux s'abstenir). **Patrick GALLON, 60, route de Garges, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.92.11.84.**

Nouveau : Club d'échange de log. avec de supers conditions pour les débutants qui n'ont rien. Demander doc. **Olivier ROSELLO, 6, rue des Isles, 30132 Caissareves.**

Amiga ST, échange originaux, envoyez liste. **Hervé DARRAS, 18, rue Jean-XXIII, 80000 Amiens.**

Amiga 500 échange jeux et utilit. Envoyez liste, rép. ass. Possède (Pow, Karaté Kid 2, Opération Wolf). Nouveaux, binevenu ! **Stéphane REGIMBART, 219, rue de la Source, 77190 Dammarie-les-Lys.**

Amigados échange prog. Cherche contact sur Albi ou Carmaux. **Eric ALMON, route des Ecoles, 81640 Monesties. Tél. : 63.76.10.51 (après 20 h, w.e.).**

Stop ! Atari XL échange softs XL contre 1 soft ST. Echange disq. 5 1/4 contre softs ST. Echange 1 Hi-Fi complète à 5 éléments contre config. Annonce sérieuse, merci. **Jean-Philippe CARRIERE, 19, avenue Maréchal-Leclerl, 40130 Capbreton.**

Echange jeux Sega dont (Enduro, Zillon, Rocky, Shinobi, Basket, Transbot, Astro Warrior, etc. (15 jeux). Membre du Club Segamix. **Sébastien LEMAITRE, 9, esplanade des Capucins, 51100 Reims. Tél. : 26.82.31.87.**

Echange log. sur 520 ST DF, réponse assurée. Env. liste. Cherche câble pour connecter 5/4 au 520 ST (Olivetti). **Chanh NGOUN, 6, Les nouveaux-Horizons, 78990 Elancourt.**

Echange jeux sur Amiga et Atari. Vends Atari 520 ST. Le prix : 3 000 F. Vends mini-ordinateur Casio. **Jacques TOMBE, 17, rue de Clery. Tél. : 42.33.46.04.**

Cherche contacts sympa pour échange sur Amiga. Envoyez listes. Pas tél. **Pascal MORIN, 4, allée des Tilleuls, 91250 Morsang-sur-Seine.**

COKTEL VISION recherche des ILLUSTRATEURS

Vous êtes un(e) illustrateur(trice) pour qui le rendu des matières et le dessin de personnages n'ont plus de secrets ; l'outil informatique vous attire irrésistiblement.

Nous sommes un des leaders du logiciel éducatif et de jeux et recherchons des personnes passionnées et motivées pour compléter notre équipe.

Tél. au 46 30 99 57 pour convenir d'un rendez-vous.

Echange sur 64. Possède (Int Karaté, Barbarian 2, Double Dragon, Zack Man, Kraken Street, Sport 3, Stooges. Rép. ass. **David CAMU, 3, rue Alexandre-Dumas, 26000 Valence. Tél. : 75.55.82.63.**

Echange nbreux jeux sur Atari 800 XL. **Frédéric GOULEY, 1, rue des Lumières, 14000 Caen. Tél. : 31.47.66.05.**

Amiga cherche nbreux contacts sur Paris et R.P. Echange dessins, prog.. **Jean-Marc, 75013 Paris. Tél. : 45.86.67.22.**

520 STF cherche contacts sur Niort et La Rochelle pour échange jeux, utilit. Vente possible. Ecrire uniquement pour 1er contact. **Pascal BERTRAND, 4, rue Théodore-de-Banville, 79000 Niort-Saint-Florent.**

Echange jeux de rôle/aventure uniquement (sur Amiga). Ecrire seulement. Cherche Music-Digit. **Eric SCHUTZ, 14, rue d'Ecully, 67760 Gambsheim.**

Vends ou échange log. orig. Atari ST : computer hits vol. 2, Olympic Challenge, Puffy's Saga : 200 F pièce ou 500 F le tout. Urgent, ne pas râter. **Didier COUTANT, 54, rue Boisnet, 49100 Angers. Tél. : 41.87.98.07.**

Atari ST échange jeux. Possède nbx logiciels. Envoyez listes. Recherche lect. disk double face interne (urgent). **Philippe SOSSON, 5, rue George-Sand, 93500 Pantin.**

Echange log. sur ST. Possède : R-Type, La quête de l'oiseau, Crazy Cars 2, 1943, Thunder Blade, Sargon 3, Purpule Saturn Day, Lombard Rally... **Romaric ROYNETTE, 11, allée des Romarins, 78180 Montigny-le-Bretonneux.**

Echange softs C 64 D 7 contre softs ou cartouche ou imprimante. Possède Capt Blood, Last Ninja 1 et 2, Test Drive.. Envoyez réponse avec liste. **Jean-Marc LESUR, 25, rue de l'Hôtel-des-Marais, 60300 Senlis. Tél. : 44.53.18.19.**

Atari 520 STF, recherche jeux possib. échange ou d'achat. Possède : Thund Bla, Ope Wolf... Réponse assurée. Envoyez liste. **Alexandre BLAQUIERE, quartier Saint-Vincent, 12400 Saint-Affrique. Tél. : 65.99.10.22.**

Possesseur Atari 520 ST, échange log. musicaux, jeux et util. J'ai Roland D20, Pro 24, Studio 24. **Frédéric BECHECLOUX, 6, allée Robert-Couillard, 37700 Saint-Pierre-des-Corps. Tél. : 47.44.57.92.**

Digitalise vos sons (envoyez K7 et disq. vierges, je retourne le tout) à 70 F (port compris), pour Atari ST. **Luc BURLET, Lumbin, 38660 Le Touvet. Tél. : 76.08.20.40 (le week end aux heures de repas).**

Atariste cherche bidouilleurs (hard soft) dans Paris et région parisienne. Ecrivez-moi vite ! **Patrick GUERCHON, foyer ADEF, bât. A, chambre 107, 301, avenue de Fontainebleau, 94320 Thiais.**

Cherche contacts sérieux sur 520 ST pour échanges nouveautés de préférence. Envoyer liste. **Jean-François MAES, 45, allée Marcel-l'Herbier, 51430 Tinqueux. Tél. : 26.84.00.05.**

Echange idées et programmes sur Apple IIe, Appple IIc et Apple II6s. Envoyez votre liste. **Vincenzo VIDILI, Corso Grosselo 6Z, Torino 10148, Italie.**

Echange jeux sur Amiga. **Steeve NICOLLERAT, av. Virgile Rossel 9, 1012 Lausanne, Suisse. Tél. : 33.25.25.**

Apple IIGS cherche contacts débutants ou non. Envoyez liste. **Pascal GAUZES, 25, rue des Sources, 19460 Naves. Tél. : 55.26.17.78.**

Echange jeux originaux sur Amiga. Peu cher. **WYSS Fabian, 22, ch. de l'Esplanade, 1052 Le Mont Lausanne, Suisse. Tél. : 21.32.14.66.**

PC + compatibles. Echange jeux. Possède Technocop, Fire Power. Envoyez liste de jeux disq. de 5 1/4. Réponse assurée. **Boris MAGGIA, 9, av. Fr.-Besson, 1217 Meyrin, Genève (Suisse).**

Wowza ! Vends, échange jeux sur 64. **Christophe. Tél. : 20.24.23.85.**

PC-Maniac échange nbrx jeux avec doc. Envoyez liste. Réponse assurée. Possède : Bard Tale 1 & 2, Ultima 3, 485, Pool of Radiance, Wasteland, etc. **Marc MELEARD, chez Sandrine Caillet, 12-14, cité Popincourt, 75011 Paris. Tél. : 47.00.30.75 (après 20 h).**

Amiga : Vends et échange nbrx jeux. **FAR FASHION, S. Praz-Buchilly 4, CH-1066 Epalinges.**

Echange jeux sur ST. Contact sérieux et rapide. Envoyez vos listes. **Hervé LECERF, 22, rue Suzanne-Lannoy, 59282 Douchy-les-Mines.**

Amstrad disk échange nbrx jeux. Paperboy 2, Crazy Cars 2, Barbarian 2, Wec Le Mans, Maxi Bourse, Run Gauntlet, Titan, Batman 2. Env. liste. **Eric ABAD, 68, rue Georges-Bizet, 76800 St-Etienne-du-Rouvray. Tél. : 35.66.39.94.**

Echange jeux sur ST 520. Débutants ne pas s'abstenir. **Pascal FIERUS, 53, rue du docteur Deutsch, 67660 Betschoorf.**

Echange ou vends jeux Amiga. Réponse assurée. Contacts cools, sérieux et durables. Envoyer liste. **Christophe PEKAR, 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.51.12.88.**

Echange ou vends 6 disquettes 5 1/4 contenant plus de 3 méga octets de domaine public tries, compresses et documentes : 120 F. CSE. Changement Mater (PC). **Franck BLANC, rue de Vielverge, 21270 Perrigny-sur-l'Ognon. Tél. : 80.36.11.80.**

Echange log. sur Atari 520 ST, contact sérieux et durable. Début. ne pas s'abstenir. Envoyer vos listes. Réponse assurée. **Lazare TORNEL, 36, place Bobillot, 94220 Charenton.**

STOP ! Echange C64 péritel t.b.é. + 1530 + 80 orig. + manette Cobra contre Spectrum + 2 péritel + joystick + K7 + cartouche copie. **Laurent STERN, 7, rue d'Achères, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : 39.62.39.45 (après 18 h).**

Amiga 500 cherche contacts sympas et honnête pour échange log. longue durée ! Envoyer listes... Vendeurs s'abstenir !!! **Eric, UTOPIA 77 OPERATEUR, A 132, résidence Auvergne, 77100 Meaux.**

Echange Amiga. Cherche correspondants pour échange de softs sympas. Sérieux. **Martin REBETEZ, ch. du Li Audoz 17, 1009 Pully, Suisse. Tél. : (021) 28.14.57.**

Echange jeux de rôle/aventure/simulation (sur Amiga 500). Echange aussi musics digits et démos. musicales. Vendeurs s'abstenir. **Eric SCHUTZ, 14, rue d'Ecully, 67760 Gambsheim.**

Recherche contacts pour échange logiciels et docs sur Amiga 500. **Antoine DRILLIEN, 17, rue Claude-Dalseme, Meudon, 92190. Tél. : 45.07.97.26 (après 19 h 30).**

Echange jeux sur 130 XE sur disk uniquement. Cherche correspondants possédant Happy pour 1050. Urgent. Achète cartouche pour VCS. Bas prix. **Gérard OLIER, 150, rue de Saint-Avold, 57890 Porcelette. Tél. : 87.93.17.27.**

Echange C64N + lect. de disq. 1541 + 20 orig. contre publishing Partner Master sur Atari ST. Urgent. Merci. **Didier MÉANCE, 12, Bd d'Igny, 91430 Igny. Tél. : 69.85.34.91.**

Echange ou vends nbrx log. pour 520 à bas prix. Possède : Road Blasters Human Killing Explora 2. Vends Free Boot pour lecteur interne 150 F. **Loïc LETESSON, 18 bis, rue Poissonnière, 56100 Lorient.**

C64 disk. Echange sérieux. Possède : Rocket Ranger Dragon Ninja Op. Wolf Thunderblade Star Ray Tiger Road Tecnocop R Type Rambo 3 UGH Caveman. **Jean-Louis BOUSQUET, 43 Le Levant, 34670 Saint-Brès.**

Echange sur console Sega. Après avoir terminé Miracle Warriors, je l'échange contre Phantasy Star. **Vincent YVONNOU, place Louis-Durey, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.57.27.85.**

Débutant sur Amiga cherche contacts en vue d'échange. **Jérôme LAZZARINI, 24, avenue du Général-de-Gaulle, 57050 Ban-Saint-Martin.**

Recherche contacts sérieux sur 520, 1040 ST pour échange. Trucs, astuces, jeux. **Philippe CORCUFF, rue de la Palombière, 64000 Pau.**

Amiga : cherche contacts pour échange de jeux, démos. et utili. aux alentours de Lille. **Florent PICAVET, 78, rue de Londres, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.26.00.40**

Echange logiciels sur Atari ST. Appeler ou écrire. Réponse assurée. **Sébastien BERGOT. 61, rue des Primevères, 62110 Hénin-Beaumont. Tél. : 21.20.59.23.**

Echange ou achète sur PC 3,5" (Leisure Larry Suit, King's Quest IV). Vends sur PC 3,5" (Zombi, Tetris). Sur PC 5,25" (King's Quest I, II, III). Bas prix. **Alain MÉREAUX, 3, place de la Seine, résidence du bois, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.79.36.**

Cherche contacts sur 1040 ou 520 ST (DF), jeux et utilitaires. Uniquement région Versailles. Liste ou tél. **Ludovic GOMBERT, 1, allée des Jonquilles, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : 34.60.16.01.**

Cherche contacts sur Amiga 500 pour échange de log. Envoyez liste. Réponse assurée. Y a-t-il un club dans les Yvelines ? **Frédéric RAOULT, 11, rue Emile-Zola, 78230 Guyancourt. Tél. : 30.44.28.75.**

Echange et vends jeux sur ST + cherche cartouches ST-Replay ou Pro Sounds Designer. Cherche lect. ext. Bas prix. **Sébastien PERNET, 34, rue du Beaujolais, 73000 Chambéry. Tél. : 79.85.03.33.**

Vends ou échange sur Amiga, plans et notice de montage d'un digitaliseur de sons très bonne qualité de restitution. Avec logiciels. **Roger FLATTIN, 46, chemin des Vignes, 42170 Saint-Just, St-Rambert. Tél. : 77.36.50.39.**

TO8-TO9. Echange disk 3 1/2 éducatifs utilitaires, jeux, documentation. **Janine NOBECOURT, La Garenne, 02150 Sissonne.**

Les amigatistes de Nantes diffusent de nbrx programmes du domaine publiques (démos., son, animat., etc.). Réponse assurée (mettre timbre si poss.). **Erwam MORIN, 4 bis rue de Feltre, 44000 Nantes.**

Vends ou échange jeux, utilitaires sur Amiga. **Renaud VIZIE et Pascal ROSAZZA, le Promenoir, rue du 5e RTM, 01300 Belley. Tél. : 74.35.38.04 ou 74.35.33.68 (week-end).**

Amiga : cherche correspondants sérieux pour échanger. Envoyer listes. Réponse assurée. **Bruno GALAN, 161, rue Maurice-Arnoux, 92120 Montrouge.**

Cherche contacts durables pour échanges. **Christian PAUL, 1, rue Saint-Antoine, 75004 Paris.**

C64 : échange jeux et utilitaires (disq.). Envoyez liste contacts sérieux et durables. Réponses assurées à 100 %. **Janick BOUZÉGAOU, 189, route de Génissac, 33670 Créon. Tél. : 56.23.20.65.**

L'Amiga, tout l'Amiga, rien que l'Amiga

SYSTEMES PROMO

AMIGA 500 à moins de **4000F**

AMIGA 2000 NC

A500 + A1084 S (STEREO) 6950 F

A2000 + A1084 S (STEREO) NC

SAV SUR PLACE 7 JOURS MAXI

PROMOTION EDUCATION NATIONALE : PACK EDUCAMIGA A2000 + A1084 + KIT PC XT 13990 F

PERIPHERIQUES

A1010 3"1/2 EXT	A2010 3"1/2 INTER.	A501 512 K A500	A2058 2 MEGS A2000	DISQUE DUR A590	SCANNER A4 A PLAT. 200 DPI
1190	1295	1490	6500	4990	4990
CARTE OVERDRIVE CONTROL. SCSI	A2300 GENLOCK INTERNE	CARTE AT 2286 disponible	CARTE A2620 68020 14Mhz + 2Mo	CARTE FLICKER FIXER	Disquettes 3"1/2 MF 2DD Konica
2550	2190	9600	14220	4950	120F/10
LECTEUR MDC 30 3"1/2 DF	LECTEUR MDC 5"1/4	FILTRE ELECTR. DG88	CODEUR RGB PAL	GENLOCK GST 30 XP	PERFECT SOUND FR.
1250	1650	2540	2750	4050	850
MPS 1500 COULEUR AIGUILLE	PAINTJET HP JET ENCRE	MPS 1230 9 AIGUIL. N/B	DESKJET 300 DPI	MONIT. VGA. A1432	EMULAT. FLAM MITEL
2290	15390	1690	10200	5560	850

A500 + A1010 POWER PACK 1 **5190**

A500 +A501 + A1010 POWER PACK 2 **6190**

A500 + A1010 +A1084S POWER PACK 1 COULEUR **8190**

A500 +A501+A1010 +A1084S POWER PACK 2 COULEUR **9190**

GRAPHICS/VIDEO		SON/MUSIQUE		DIVERTISSEMENT	
DPAINT III	NC	DELUXE MUSIC	700	BATTLE CHESS	280
DVIDEO 1.2 PAL	700	Dr.T's (KCS)	1999	INTERCEPTOR	269
PHOTOLAB	630	AUDIO MASTER II	710	MAY DAY	223
PHOTON PAINT II	1290	BIG BAND	1430	BARD'S TALE II*	370
VIDEOSCAPE	1549	STUDIO24	1169	FLIGHT SIMULA.	399
DESIGN 3D	890	TRACK 24	590	POPULOS	242
SCULPT 3D	850	**LANGA. ET UTIL.**		RUNING MAN	261
ANIMATE 3D	1230	LATTICE 5.0	2690	ULTIMA IV	330
INTERFONT	950	KINDWORDS	950	DRAGON'S LAIR	470
DIGIVIEW GOLD	1995	POWER WINDOWS	670	SWORD OF SODAN	480
FANTAVISION	509	BENCH MODULAII	1990	FALCON	340
TVTEXT	859	DATAMAT	495	SUPER HANG ON	240
PROVIDEO	2500	SUPERBASE PRO	2490	BATTLE HAWK	213
VIDEO TITLER	1000	QUARTERBACK	550	TEST DRIVE II	349
THE DIRECTOR	679	PRO. PAGE	3690		
PRO. DRAW	1770	TEXTCRAFT +	300		
		GFA BASIC 3.0	750		

***SOFTS* DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE**

MAD C'EST FOU !!!

MAD
42, rue Lamartine
75009 PARIS
Tél : 48 78 11 65
Métros : CADET
NOTRE DAME DE LORETTE

BON A RETOURNER A MAD (adresse ci-dessus) TI67

NOM : .....PRENOM : .....

ADRESSE : .....

.....

❑ Envoyez-moi ma MAD'CARD; ci-joint une photo et 2 timbres à 2,20 F ❑ ainsi que votre tarif général.

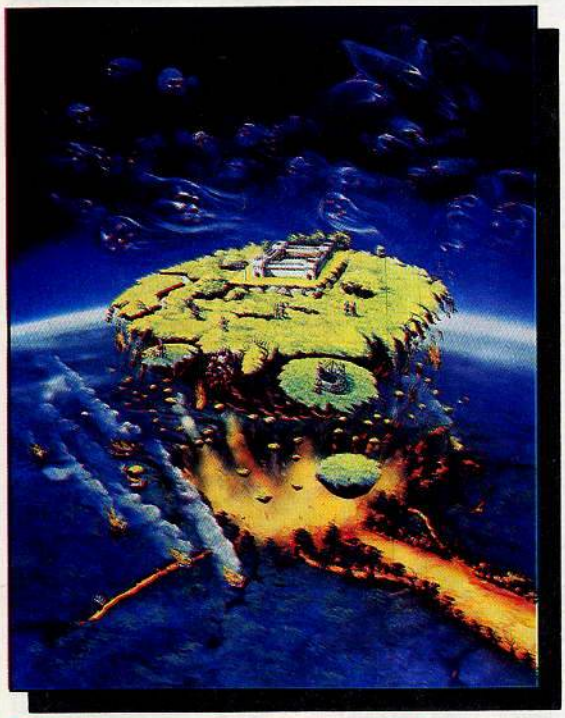
ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

TILT
MICROLOISIRS

PRESENTE

LE CHAMPIONNAT EUROPEEN DE POPULOUS.

Défendez les couleurs françaises lors de la finale européenne de Populous en affrontant les champions de Grande Bretagne, de Suède et de RFA.



Le grand vainqueur de cette finale pourra choisir entre 4 super voyages (pour 2 personnes) :*

- 10 jours à travers le Canada en train
- 1 semaines de ski à Aspen dans le Colorado
- 2 semaines à Hawaï
- 2 semaines de safari en Egypte

Les 3 autres finalistes recevront tous les logiciels Electronics Arts pour leur ordinateur ainsi qu'un sweat-shirt et un tee-shirt Electronic Arts.

Pour être le champion français lors de cette finale entrainez-vous et envoyez-nous votre meilleur score exclusivement sur carte postale.

Après une présélection des 10 meilleurs scores, c'est par téléphone que Tilt vérifiera leur exactitude en posant des questions pièges...
Le meilleur score vérifié sera notre finaliste et viendra disputer en direct et par modem la grande finale dans les locaux de TILT au début du mois d'août.
Les 9 autres recevront des tee-shirts et des sweat-shirts Electronic Arts.

* si le voyage choisi n'était pas disponible, il serait remplacé par sa valeur en espèces.

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
Code postal _____
Ville _____
Tél. : _____
Score atteint : _____
Nom du monde atteint : _____
Nom de l'ordinateur : _____

TILT
CHAMPIONNAT POPULOUS
2, rue des Italiens
75009 Paris

Echange jeux sur Atari ST. **Sébastien BERGOT, 61, rue des Primevères, 62110 Hénin-Beaumont. Tél. : 21.20.59.23.**

Echanges jeux sur C64. Cherche contacts sympas et durables. Envoyez listes. Réponse assurée si timbres joints. **Stéphan FRANÇOIS, 7, rue Jacquemin, 57210 Sémécourt.**

STOP ! 520 STF, échange jeux util. (Speedball, Quête oiseau ou T., Crazy Cars 2, Teenage Queen, Falcon, etc.). **Vincent CARRIÉ, 27, parc du Bourdieu, 33720 Podensac.**

Groupe sur Amiga et 520 STF recherche : club, groupe, débutants, confirmés. Echange jeux. Envoie et demande liste. **Pascal KOCH, 52, avenue J.-B.-Bulot, 93200 Vichy. Tél. : 70.59.82.59.**

Atari ST échange jeux. Possède : Biochallenge, Opération Wolf, Falcon, Starglider II, Ocean 5 Stars, etc. **Daniel QUINTRIC, 6, rue de Coat An Abad, 29212 Plabennec. Tél. : 98.40.41.33.**

Echange jeux sur A500 et C64. Cherche contacts sérieux, rapides, durables. Envoyez listes. Réponse assurée. **Stéphane HECKER, 21, rue Gelders, 67110 Oberbronn. Tél. : 88.09.03.33.**

Echange ou vends jeux sur Amiga. Réponse assurée. **Grégory VIATEAU, 60, av, des Basques, 64500 Ciboure. Tél. : 59.47.01.30.**

Amiga 500 échange ou vends jeux. Réponse et échange rapide assurés. **Gérard PELLETIER, 1 Bd Talabot, 13140 Miramas.**

Atari 520 STF cherche contacts pour un maximum d'échange. Envoyer listes. Réponse assurée. **Bruno GUFFROY, 29, rue Jules-Ferry, Viry-Noureuil, 02300 Chauny. Tél. : 23.39.28.36.**

Echange jeux sur Atari ST. Vends Free Boot bon marché. Vendu CBM 64 + K7 + nbrx softs : 2 000 F. **Philippe BIGOT, 11, chemin de Cartau, Buros, 64160 Morlaas.**

Echange jeux util. sur C64, sur disk et K7. Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Sylvain DHEILLY, 78, rue Miraumont, 80090 Amiens.**

Club ST Brothers échange ou vends jeux. Cherche contact sérieux. Réponse assurée. **Ivan DE PRINS, 56, rue de Marillac, 60350 Trosly-Breuil. Tél. : 44.85.62.13.**

Amiga échange jeux. **Alain JUNOD, Rte Berne 24, 1010 Lausanne, Suisse. Tél. : 21.32.58.28.**

Vends ou échange jeux sur Amiga et C64. **Louis, 82, avenue Roger-Salengro, 93410 Vaujours. Tél. : 48.60.41.48.**

Recherche contacts pour échange Amiga 500. **Cécile DUBOSC, 2, rue Chante-Plaine, 65310 Odos. Tél. : 62.93.74.88.**

Atari ST cherche contacts. Possède nbrx softs. Envoyer liste. Réponse assurée. Pas sérieux s'abstenir. **Stan RENAN, « Le Colombier », 22700 Perros-Guirec. Tél. : 96.23.21.70.**

Echange PC + comp. Echange jeux orig. Technocop, Fire Power. Réponse assurée. **Boris MAGGIA, 9, av. Fr.-Besson, 1217 Meyrin, Genève, Suisse.**

Echange PC-compatible (jeux). Possède Technocop, Pegasus, Soccer Sport. Envoyer liste. Réponse rapide. **Dominique PILONE, 40, av. Vaudagne, 1217 Meyrin, Genève, Suisse.**

Apple II GS recherche contacts et/ou club pour IIGS/IIC. Possède softs sur les deux micro. **Gilles HOZE, 151, rue Aristide-Briand, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39.19.48.01 (après 19 h).**

Vends Apple IIc + monit. Mono + câbles : 3 000 F, t.b.é. Echange jeux sur Atari et Amiga. Envoyer liste. **Xavier PAOLI, 8, allée du Feu Follet, Le Menhir, 91800 Boussy-St-Antoine. Tél. : 69.00.84.00.**

Logiciels dom. public à des prix cassés pour PC. Demandez notre catalogue pour enrichir votre logithèque. Joindre 2 timbres pour envoi à : **SOLEIL INFORMATIQUE, BP 02, 24130 Prigonrieux.**

VENTES

ATARI

Atari XL vds Rampage-European S/Soccer-Pro Golf. Timbre à 2,20 F pour réponse (France-Etranger). Recherche matos. **Stive BOUTIER, 6, rue Henry-de-Montherlant (Mably), 42300 Roanne. Tél. : 77.71.08.64.**

Avis aux amateurs ! Vends stock de 150 disq. pour Atari XL, impr. 1029, drive, etc. Prix à débattre. **Nicolas DIARD, rue de Gambetta, nº 118, 51100 Reims. Tél. : 26.57.00.49 (week-end).**

Vends console Atari VCS : 200 F. Vends pour C 64, K7 (originaux). Pour 30 F l'unité : Summer Games 1 et 2, Imp. Mission, Beach Head 1 et 2, etc. **Thierry DEBROUSSES, 13, rue Robert Lavergne, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.58.65.**

Avis à tous ! Vds 520 ST dble face + monit. coul. (ss garantie. 2 ans) + jeux util. + 28 liv. micro-appl. Le tout à 7 000 F. **Karine BRELLIT, 13, rue Roger-Salengro, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.65.15.66 (après 18 h).**

Atari 800 XL + lect. 1050 (disq.), 1010 (K7) + jeux + utilitaires (K7 et disq.) + doc. + emballages originaux. Prix : 2 000 F. **NICE-SCOTTEZ, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.55.05.13 (répondeur).**

Vends Atari 1040 ST dble face + monit. 1425 + housse + joystick + jeux + 10 disq. + revue. Le tout : 7 000 F à débattre ou échange contre Amiga 500 + moni. **David HASSAN, 51, avenue Franklin, 93250 Villemomble. Tél. : 48.94.93.94.**

Vds Atari 800 XL + lect. + jeux + 3 joysticks. Le prix : 2 000 F ; Imp. 1027 : 1 000 F ; Lect. K7 : 400 F ; Tablet. tact. : 500 F. Etat neuf. Vds collect. Tilt 1-63 : 630 F. **Léonard GUDDEMI, « Le Mirabeau », bd de Chantemerle, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.88.81.43.**

Vds Atari (1 méga) D.F. + free boot + lecteur 5 P1/4 PC Pito + originaux + 100 disq. 5 1/4. Le prix : 550 F. **Pierre HUREAU, 6, rue Paul-Langevin, Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.73.99.23.**

Vds matériel ST : sélect. de face (100 F, aucune soudure à faire) ; Digit. sonore ST Replay (350 F) ; Interface 4 joueurs (100 F, pour Gauntlet 2, etc.) **Olivier MONMAGNON, 12 bis, rue de Chambourcy, 78300 Poissy.**

Vds originaux ST : Typhon (100 F), Winter Games (130 F), Crafton & Xunk (110 F), Defender of the crown (110 F) + Time Bandit, Op. Wolf, Brataccas, Tennis, etc. **Olivier MONMAGNON, 12 bis, rue de Chambourcy, 78300 Poissy.**

Extra ! Vends Atari 800 XL + magnéto. + jeux sur K7 : (Ghostbuster, Arkanoïd, Spy/Spy, etc.) + livre + joystick. Le tout (t.b.é.) cédé 1 200 F (port à ma charge). **Miguel LETEMPLIER, 91, avenue Jean-Mermoz, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.13.40.**

2 Atari 800 XL : 1 Atari + adapt. Péritel + log. en disq. Le prix : 700 F. 1 Atari 800 XL + câble Péritel + 2 cartouches : 500 F. **Stéphane ROUSSANGE, 23, rue des Jacinthes, 94260 Fresnes. Tél. : 42.37.54.99.**

Vends Atari 2600 + 11 jeux (dont Enduro, Décathlon, etc.) + 2 joysticks + un adaptateur. Le tout : 550 F à débattre (en région parisienne). **Philippe DURAND, 40 rue du Chemin de Fer, 91260 Anthony. Tél. : 46.68.20.63.**

Vends Atari 520 ou 1040 couleur et Amiga 500, tout neuf, sous garantie, jamais servi. Prix très intéressant. **RÉMI. Tél. : 48.59.51.41 (après 18-21 h).**

Atari STF : cherche « Hard Copieur » (cartouche) pas chère ou l'échange contre sélecteur de face (free boot) qui ne retire pas la garantie + 150 F. **Jérôme SCHEVINGT, Lhernet, 49110 Aurec-sur-Loire. Tél. : 77.95.24.95 (après 16 h 50).**

Vds pour Atari ST, softs, originaux. Le prix : 100 F. Boîte + notices. Liste contre enveloppe timbrée. **José ALBAINA, 147, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : 42.58.53.86 (après 18 h).**

Echange Double Dragon (original) contre Dungeon Master (original). Je paye les frais de port. Possède un Atari 520 STF. **Hervé BREUIL, 80, rue de Reims, 57158 Montigny-les-Metz. Tél. : 87.56.14.04.**

Vends Atari 520 STF + moniteur coul. SC 1425 + lect. de disq. 3 1/2 + joystick + nbreux jeux + free boot + souris (neuve). Prix : 6 500 F (t.b.é.) **Dragan VUJASINOVIC, 2, rue Victor-Hugo, 92240 Malakoff. Tél. : 42.53.58.28.**

Vends Atari 1040 ST + nbx disq. (jeux, utilitaires) + joystick. Le prix : 3 700 F. Donne original : « Le Rédacteur » pour l'achat du 1040. **Philippe PLISSON, rue de la Côte d'Or, 78310 Maurepas. Tél. : 30.50.46.39.**

Vends moniteur coul. Atari SC 1425 pour le prix de 1100 F. **Jean-Christophe AZEVEDO, 3, Villa Robert-Lindet, 75015 Paris. Tél. : 45.32.31.17.**

Vends pour XL/XE : livres, jeux en Basic : 30 F, de ré Atari : 100 F, connaître le Basic : 70 F, Raid Over Moscou : 90 F, 10 disq. : 35 F, cours K7 + 10 K7 : 100 F. **Pascal OLIVE, Quartier St-Marcel, rte d'Ansouis, 84530 Villelaure. Tél. : 90.09.85.06.**

Vends pour ST : Tonic Tile, Macadam Bumper, Wanderer. Le prix : 120 F chacun. **Pascal OLIVE, Quartier St-Marcel, rte d'Ansouis, 84530 Villelaure. Tél. : 90.09.85.06.**

Vds pour Atari ST : Assembleur Metacomco (original : doc + emballage). Prix bradé : 250 F. **Frédéric BROSSEL, 28, rue Buffon, 59220 Denain. Tél. : 27.44.35.32.**

Vds Atari 1040 ST neuf dans emballage avec nbreux log. + livres. Prix à débattre. **Jean-Patrice BACCHIS, Lotissement Les Amandines, chemin de Guérin, 83140 Six-Fours-les-Bains. Tél. : 94.34.53.81.**

Vends nbreux jeux sur ST + platine, disque Pioneer, t.b.é. Le prix : 750 F + TO7/70 + lep. + crayon opt. + jeux + Basic 128 + livres + joystick, bon état, vendu 950 F. Nord uniquement. **Ludovic BRIZY, 12, allée des Charmes, 59249 Aubers. Tél. : 20.50.29.26 (après 19 h).**

Vends Atari 520 STF DF + monit. Atari SC 1224 (coul.) + souris + nbreux utilit. (Basic GGA 3 avec notice) + jeux. Le prix : 5 000 F. **Bertrand BURIOT, 24, rue Pasteur, 45200 Montargis. Tél. : 38.85.76.06.**

Vends monit. coul. haute définition Atari 1224 sous garantie. Le prix : 2 000 F. **Alain GILBERT, 16, rue Monté-Cristo, 75020 Paris. Tél. : 43.70.23.25 (après 18 h).**

Vends 800 XL + moniteur + lecteur K7 + nbreux jeux. Le prix : 1 000 F. Cherche moniteur coul. pour ST. Vends Amstrad K7 + nbreux jeux : 2 200 F. Cherche contacts ST. **Philippe GABLAIN, 14, rue des Vignes-Mondaines, 60350 Trosly-Breuil. Tél. : 44.85.64.64.**

Urgent ! Vds (cause Atari) C 64 N (août 1987) + 1541 (comme neuf) + originaux (S. Service, Gunship, Barbarian) + Btes rangement pour 200 disq. + docs. **Jean-François TAVERNE, 59, rue des Lilas-Spycker, 59380 Bergues. Tél. : 28.27.03.66 (ap. 17 h).**

Vends 1040 STF, état moyen. Le prix : 3 000 F. 520 STF gonflé dble face : 3 000 F. Drive 5 1/4, 720 Ko, free boot, 40/80 pistes : 1 300 F. Disq. 3 1/2 dble face : 7 F. 5 1/2 : 2 F 50 par 100. **Jacky BIDOUX, 11, rue du Chemin de fer prolongée, 93140 Bondy. Tél. : (1) 48.49.86.41.**

Vds Atari 1040 STF (garanti 18 mois !) + monit. coul. SC 1224 + joystick + livres + nbreux log. (dont GFA 3.0, IK, Fish !, Spectrum, etc.) **Jean-Dominique SABATIER, La Marguerite, bt C1, rue Pierre-Poize, 13010 Marseille. Tél. : 91.75.17.89.**

Vends Atari 520 STF + jeux (Dungeon Master, Side Winder, etc.) + manette + revues. Le prix : 2 800 F le tout. **David LEROUX, 39, rés. de la Madeleine, 53100 Mayenne. Tél. : 43.04.47.45.**

Vds pour ST : digit. realtizer coul., mono. Le prix : 1 100 F. Vds 2e drive FD 1 pour Amstrad. Prix : 200 F. **Pascal LEFRANÇOIS, 24, avenue de Tourville, 50120 Equeurdreville. Tél. : 33.93.95.40.**

Vds 2 800 XL + drive + lect. K7 + joysticks + jeux + notices. Le tout : 2 00 F. **David PAURON, 25, rue Berlioz, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.16.34.32 (après 19 h).**

Vds pour Atari ST : progr. orig. à 50 % du prix neuf. Vds lect. de disq. 3" 1/2 externe pour Amiga. Le prix : 950 F. **Stéphane JEANJEAN, 13, rue A.-Comte, 78460 Chevreuse. Tél. : 30.52.34.28 (après 19 h).**

Vends jeux sur ST SF. Vends 520 DF, garanti 2 ans + 2 manettes + jeux vendus séparément. **David ANSELLEM, 100, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 42.39.31.21.**

Vends log. pour Atari : 520 STF à prix très bas et compétitifs. **Stéphane LEMOINE, 18, rte de Corneille, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.94.34.**

Vends Atari 800 XL. Le prix : 250 F ; Interface CVG-80 Péritel : 150 F ; Track Ball : 200 F ; Câbles, tranfos, pièces détachées, jeux. Très bas prix ! **Houman GHAFOORZADEH-NOBAR, 6, chemin des Palmiers, les Hauts-de-Vaugrenier, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.73.23.42.**

Vends pour ST : traitement de texte (Becker text) et tableur (Calcomat 2). Prix à débattre. **Hervé ROLANDEZ, 58, rue Richer, 75019 Paris. Tél. : 48.24.74.93.**

Vds moniteur Atari SC 1425, t.b.é. (sous-gar. 12/1989). Vendu : 1 500 F et/ou vds C 64 Secam + 1541 + 1531 + alim. + docs + nbreux jeux originaux. Vendu : 1 600 F (t.b.é.) **ALI, 75 Paris. Tél. : 46.78.35.07 (après 18 h).**

Affaire à saisir ! Vends Atari 520 ST + 7 des meilleurs logiciels de jeux originaux achetés séparément. Valeur + de 5 000 F, vendu 2 500 F. **Laurent THERNISIEN, 26, rue Voltaire, 93120 La Courneuve. Tél. : 34.68.28.05.**

Vends pour Atari ST : orig. (Out Run, Skrull, Terrorpode, Jet). A prix intéressant + digitalise vos sons pour 60 F. **Luc BURLET, Lumbin, 38660 Le Touvet. Tél. : 76.08.20.90 (repas).**

Vends Atari 520 STF, anciennes rom, sous garantie + souris + docs + jeux. Le prix : 2 600 F. **André FAUCHER, 8, rue Nouvelle, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.61.53 (repas).**

Affaire : vends Atari 800 XL. Le prix : 950 F + lect. disq. 1050 : 400 F + 300 log., 150 disq. : 350 F + livres : 100 F. Se dépêcher pour cause départ. **Jean-Paul. Tél. : 95.46.23.08.**

Vends 800 XL. Le prix : 350 F. Tab. tact. : 200 F + imprimante 1029 + acc. : 1 200 F. Cartouches, K7, livres, disq. Liste sur simple demande. **Christian MILET, allée des deux Trianons, 78000 Versailles. Tél. : 39.02.24.80.**

Vends Interface 4 joysticks (Gauntlet II, Leatherneck). Le prix : 80 F ou échange contre jeux sur ST. **Bruno LANDRIEU, 3, cité Vaneau, 75007 Paris.**

Vends Atari 520 STF + monit. coul. Atari SC 1425 + nbx jeux + joystick + manuel, t.b.é., sous garantie ! Le tout : 4 800 F. Affaire à prendre. **Axel BONNASSIES, 2, rue de Malassis-Roinville-sous-Dourdan, 91410 Dourdan. Tél. : 64.59.36.75.**

Vends console CBS + jeux + adaptateur. Atari + volant turbo. Prix intéressant à débattre. **Jean HURAUX, 3, avenue du Tournedos, 77990 Mauregard. Tél. : 60.03.51.21.**

PETITES ANNONCES

Vends jeux Atari ST originaux : 100 F (Hunt for red october, Blue War 3, Artic Fox, Alternate Reality, Road Runner, Gauntlet, Starglider 2, Dungeon). **Patick MONLOUIS, 25, bd Félix-Faure, 86100 Chatellerault. Tél. : (16) 49.23.31.34.**

Vends Atari VCS 2600 + 11 jeux (Pac-Man, Moon Patrol, Zaxxon, etc.) + 2 claviers numériques (code Breaker) + manettes + adaptateur. Le tout : 650 F à débattre. **Rémi PHAM, 27, rue des Martyrs, O6240 Beausoleil. Tél. : 93.78.75.22.**

Vends Atari 800 XL + 1050 + 1010 + log. sur disq. et K7 + 2 joysticks. Le tout : 2 700 F. **Jacques HENNÉ, 9, rue du Lieutenant-Clerc-Allamps, 54112 Vannes-le-Château. Tél. : 83.25.45.28 (week-end).**

Vends Atari ST, lect. de disq. et transfos séparés. Prix intéressant vu l'état, complet avec souris et prise Péritel. Le prix : 2 250 F. **Benjamin LUBSZYNSKI, 1, avenue de la Forêt, 92420 Vaucresson. Tél. : 47.41.80.41.**

Vends Atari 800 XL + lect. de disq. + adapt. Péritel + jeux et progr. + 10 disq. vierges + 2 joystick. Le tout : 1 700 F. **Philippe BOULANIA, 69, avenue Victor-Hugo, 75118 Paris. Tél. : 45.00.83.63.**

Vends originaux ST : Star Strek : 150 F ; Bionic Commando : 150 F ; The Bard's Tale I : 200 F. Cause Amiga. **Christelle RES, 58, rue du Dr-Schweitzer, Hallennes-Lez-Haubourdin, 59320 Haubourdin. Tél. : 20.07.35.20.**

Vends 520 ST + monit. coul. + 2 joyst. + nbreux jeux et utilitaires. Le tout : 4 500 F à débattre, ou séparément. **Benoît LAMBOLEZ, 19, rue de Turquie, 54000 Nancy. Tél. : 83.97.23.45.**

Vds imprimante Star NL 10 pour Atari ST avec log. pour l'exploiter (First World + Print Master, etc.) Cherche aussi tout contact sur ST double face. **Didier SALVY, 4,rue Mongaultier, 86000 Poitiers.**

Vends 520 STF + mon. coul. SC 1425 (année 1988) + 2 joysticks + sélect.. Meilleurs jeux (Dungeon, Defender, Barbarian, Op. Jupiter) + livres prog. + revues. Le prix : 3 900 F. **Julien VINTZEL, 1, allée du Cèdre, 92290 Châtenau-Malabry. Tél. : 43.50.19.38.**

Vds 520 STF, t.b.é. (peu servi) + nbreux jeux. Le prix : 2 990 F. **Laurent NIECZOREK, 10, allée Vivaldi, 93270 Sevran. Tél. : 43.84.03.41.**

Atari 520 STF + monit. coul. + souris + joystick + disq. Le prix : 3 500 F. **Jean-Marc ASSIE, 30, rue des Dames, 75017 Paris. Tél. : 42.93.07.22.**

Vends pour Atari ST : images de jeux ou autres. Vends VCS Atari + nbreux jeux. Faire offre. **Gérard MOREAU, 7, rue Fontaine, 51000 Villers-le-Château. Tél. : 26.70.91.07.**

Vends Atari 520 STF (News Roms). Le prix : 2 700 F à débattre + disq. **Cyrille LUFFRANS, 32, rue Raspail, 76800 Saint-Etienne-du-Rouvray. Tél. : 35.62.14.75.**

Vends pour Atari 800 XL : 1 drive 1050. Le prix : 1 00 F + tablette tactille avec cartouche et disq. : 290 F + 8 K7 Agfa divers (66 minutes) : 130 F. Le tout t.b.é. **Eric COURAGEOT, 2, rue Guérini, 10200 Bar-sur-Aube. Tél. : 25.27.35.56.**

Pour Atari ST vends monit. coul. Thomson et lect. de disq. SF 354. Faire offre. **Olivier DIJEAU, 79, rue Gambetta, 33500 Libourne. Tél. : 57.51.15.39.**

Vds Atari 1040 STF, état neuf, sous garantie, + monit. SC 122 coul. état neuf, sous garantie + disq. + 30 revues + 1 livre. Le prix : 5 800 F. **Vincent MOREAU, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.42.07.60.**

Urgent ! Vends console de jeu Atari VCS avec 2 joysticks, 2 paddles, adaptateur, cartouches de jeu, revue l'Atarien, t.b.é. Le prix : 1 000 F. Livraison assurée. **Georges PANTELON, 18, rue Colbert, bât. E, 31400 Toulouse. Tél. : 61.53.15.74 (week-end) ou 62.67.82.22 (bureau).**

Vends Mega ST2 + moniteur coul. Philips CM 8852 + disque dur SHZOS 20 mégas + 20 prgs. Valeur 18 000 F. Vendu 13 500 F. Possible vente séparée. **Stéphane JEANJEAN, 13, rue A.-Comte, 78460 Chevreuse. Tél. : 30.52.34.28.**

Vends Atari 520 STF, état neuf, jamais servi, encore 1 mois de garantie + 1 souris + 1 manette + 15 log. de jeux, 2 500 F. **Patrick GAUTIER, 92, rue Vaillant-Couturier, 94140 Alfortville. Tél. : 49.85.11.11.**

Vends Méga ST2 + monit. mono + impr. STAR LC 10 + nbrx log. profs + doc. Sous garantie. Prix : 10 000 F. **Patrick DUBUS, Vélizy. Tél. : (bureau) 79.46.96.00 (soir) 39.46.46.30.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + tablette + nbrx jeux + revues + 2 boîtes. Prix : 1 750 F. **Frédéric HIESTAND, n° 2, rue du docteur Gobin, 38850 Gréasque. Tél. : 42.69.97.32 (18 h-20 h 30).**

Vends 520 STF + mon. coul. Thomson + souris 3 700 F. Vends 30 jeux orig. moitié prix. Liste sur demande. **Patrick VANDENBUSSCHE, 75, rue de verdun, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 46.58.95.98.**

1 2 3 ZENI - INFORMATIQUE

du groupe ZENI-CORPORATION
94, rue du Connetable 60500 CHANTILLY
Tél. : (16) 44 57 05 25 Télécopie : (16) 44 57 35 55

Après les USA, la France !

Enfin en France, les pistolets spécialisés pour "jeux de rôles et grandeur nature".
Ces pistolets tirent jusqu'à 25 m des boules de peinture rouge (13 mm) non toxiques et lavables (propulsion par CO_2).
Vous aussi vous allez pouvoir goûter aux sensations du "TAG", du "FLAG" et du "SPLASH".

EXCLUSIVEMENT

♠♠♠

Bon de commande à l'ordre de :
123 ZENI
94, rue de Connétable - 60500 Chantilly

- Pistolet Marqueur 13mm, CO_2, réplique 357 Magnum : .. 880 F
- Les dix recharges de CO_2 : ..... 70 F
- Les cents munitions 13 mm : ..... 110 F
- *Pour les mineurs autorisation écrite des parents obligatoire*
- Liste des clubs et manifestations : 2 timbres à 2F 20

Pour tous renseignements, appelez Olivier, au (16) 44 57 05 25.

**Attention : ces pistolets ressemblant presque trait pour trait au célèbre 357 Magnum, ne les utilisez pas en agglomération. Respectez les règles de sécurité élémentaires. Port de lunettes obligatoire.*

Vends 520 STF + monit. Philips CM 8832 + lect. 5.25 + free boot + manette + disq. + 2 boîtiers + revues. Le tout 5 500 F. **Jean-Christophe ROMERO, 4, allée Peyronnet, 92320 Charillon. Tél. : 46.57.51.23.**

Vends log. Atari XL/XE disks et K7. Monit. mono BMC 500 F. Console CBS + 10 jeux, 800 F. **Alexandre JOUANDEAU, 3, rue Sous-Montaigu, 28130 Yermemonville. Tél. : 37.32.34.98.**

Vends nbrx orig. ST neufs dont nouveautés (Baal, Crazy Cars 2, 944, Powerdrome, Sold. Light, Thunder Blade, etc. Vendu 100 F pièce. **Christophe RIBAS, Le Gapleau, 83870 Signes. Tél. : 94.90.88.39.**

Vends Atari 130 XE + 1050 + XC11 + 1029 + tab. + tactile + K7 + disk (212 log.) + livres + docs. Le tout ou séparément pour : 3 000 F. **Jean-François DELIGNY, 23, avenue du Mont d'Est, 93100 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.01.42.**

Vends Atari 520 ST + lect. Cumana double face + 2 joysticks + Vungeon Master + Gauntlet + basic GFA + compilateur GFA : le tout 4 200 F. **Timothée ZEMMOUR, 16 bd Garibaldi, 75015 Paris. Tél. : 45.67.60.41.**

Vends orig. pour 520 ST : Textonat, Terrorpoos, Jet, Out Run, Serull. Prix à débattre **Luc BURLET, Lumbin, 38660 Le Touvet. Tél. : 76.08.20.90 (le week-end).**

Vends Atari 520 STF DF (10 mois) + monit. coul. SC 1224 + basic GFA + Gunship + Flight Sim 2, etc., + joystick. Le tout : 4 700 F. **Eric AUGER, 65, rue Grande, 77300 Fontainebleau. Tél. : 64.22.49.76 (le soir).**

Vends console Atari + 4 manettes + 10 cartouches de jeu. Prix : 700 F (à débattre). Contacter Frédéric : **63, rue Boursault, 75017 Paris.**

Vends 520 STF + monit. coul. Philips + 2 joysticks, nbrx originaux (Thunder Blade, Starglider 2...). Le tout en t.b.é.. Prix : 4 00 F. **David BOUDOT, 2, place Charras, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.89.16.07.**

Vends pour ST (Explora, C. Conquest, Turbo Cup, Obliterator, Thunder Blade), Spectrum S12, A Copy laser, Spy 2, etc. Prix foudroyant. **Bruno PIERRE, 1/115 résidence des Fontaines, rue Marcelin-Berthelot, 92800 Puteaux. Tél. : 47.73.65.14.**

Vends Atari 800 XL PAL + lect. K7 + joystick + nbrx jeux orig. (Road race, Space Shuttle...). Le tout : 590 F. **Michel BOIVIN, 64, rue Ph.-de-Girard, 75018 Paris. Tél. : 42.00.72.70.**

Vends Atari 800 XL + lect. K7 état neuf + nbrx jeux et 4 joysticks. Le tout bradé 500 F. **Jean-Louis CARRASCO, 37, rue Sarrette, 75014 Paris. Tél. : 40.44.70.77.**

Urgent ! Vends Atari 130 XE + disq. (jeux et vierges) + manettes. Etat neuf. Acheté 2 900 F, vendu 1 900 F. **Christophe BRIET, HLM Génissiat, 01200 Bellegarde-sur-Balserin. Tél. : 50.48.03.15.**

Vends Atari 130 XE + joystick + 2 lect. K7 + cartouche + log. (jeux) en K7 + manuels d'utilis. + magazines « Poxey » pour 500 F. **Séverine CATANANTE, 143, avenue des Pins, l'Aubarède « Bez Respiro », 06250 Mougins. Tél. : 93.75.36.06.**

Vends pour Atari ST : prog. Free Boot et mon disque dur SH 205, très peu servi. Wolf + Iron Land. **Philippe COLMANCE, 17, rue Pierre-Brossolette, 92220 Bagneux. Tél. : 46.64.66.74 (9 h-23 h).**

Vends jeux pour Atari 520 STF (t.n.t. : 100 F - Tetris : 100 F). **Nicolas DARQUÉ, 15, allée Paul-Sabatier. Tél. : 61.25.79.84.**

Vends orig. sur ST. Sky Chase (120 F), Super Hang On (120 F), lect. interne (150 F). Echange jeux. **Philippe TROGNON, 6, avenue de la Libération, 54840 Gondreville.**

Vends sélecteur de face ou plan pour Atari ST DF : économise 50 % de vos disks. N'enlève pas votre garantie TPH. **Pierre-Yvan VERCHERY, Le Monteiller, Génilac, 42800 Rive-de-Gier. Tél. : 77.75.06.91.**

Vends Atari 520 ST DF, SC 1425. D.A. : 20/02/88. Free Boot, 2 joysticks, nbrx jeux + utilitaires + disq. vierges, collections mag., meuble ord. blanc + language Mark Williams C. **Reza AFKHAMI, 68, av. Henri-Martin, 75116 Paris. Tél. : 45.03.37.96.**

Vends logiciels orig. pour ST : Arena + Deep Space : 100 F, Karaté Kid II : 100 F, Explora : 175 F. **Cyril CHEUCLE, 35, rue des Eclaireurs Partisans, 95590 Presles. Tél. : 34.70.12.82.**

Vends Atari 520 STF gonflé 1 méga + Free Boot + lect. ext. + disq. + joysticks + docs + Commodore 64 lecteur 1541 + disquette + Fastlod. **Christian GOCEL, 6, rue des Œillets, 57070 Metz. Tél. : 87.74.15.12.**

Vends orig. Oblitérator 120 F et double dragon 150 F pour ST. Achète Ram et mini ampli. Faites vos offres ! **Frédéric PINCHON, 29, rue J.-B.-Corot, Margency, 95580 Andilly. Tél. : 34.16.44.64.**

Vends Atari 520 ST monit. coul. SC 1224 + péritel + souris + livres : 3 800 F (à débattre), ensemble ou séparé. **Xavier CAVILLON, 16, rue de la Ferté-Alais, Orgendy, 77310 Boissise-le-Roi. Tél. : 60.66.01.13.**

Vends pour Atari 400, 800, 130, etc., cours de prgr., cinq K7 indispensables pour tout débutant, image et paroles en français. **P. EYNARD, 17, Belledonne, 38230 Chavanoz. Tél. : 78.32.53.30.**

Vends Atari 520 ST + drive double face Cumana + prise péritel avec cordon pour ampli + monit. coul. Philips 8801 : 4 300 F. **Pascal GEILLE, 34, avenue Thiers, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.89.68.60.**

Vends Atari 1040 STF (unité centrale) + livre GFA basic + livre C sur ST. Le tout : 3 500 F. **Tony BRIVOIS, 8 *bis*, rue Beauséjour, 91480 Quincy-sous-Seinart. Tél. : 69.00.53.30.**

Vends Atari 520 STF (512 K. Drive double face) + cordons + 15 log., l'ensemble 3 000 F. **Pascal COTTON, 20, rue de la Diligence, 95310 Saint-Ouen-l'Aumone. Tél. : 30.37.88.69 (avant 21 h).**

Vends Atari 520 St + Free Boot + lect. ext. double face + jeux, le tout 3 800 F. Echange jeux sur Amiga. **Jacques TOMBE, 17, rue de Clerry, 75002 Paris. Tél. : 42.33.46.04.**

Vends 6 disq. de jeux pour Atari, valeur 1 800 F. Vendu 1 000 F. Peuvent être vendus séparément 150 F. **Jean-Pierre BATTELIER, 22, route du Revard, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.35.39.33.**

Vends Atari 800 XL, unité central. + lect. disk + lect. K7 + touche tablet + nbrx jeux et prgr., K7 + livres + 2 joysticks, 2 500 F. **Fabrice THAVARO, 53, rue Ed-Bourchy, 95260 Beaumont-sur-Oise. Tél. : 34.70.17.40.**

Vends Méga ST 2 Atari, mont. SM 124 n. et b., lecteur DF 720 Ko/Blitter, acheté mai 88, sous garantie. Nbrx softs. Prix : 10 000 F. **Jean-François MAURY, 78, rue Anatole-France, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : 43.50.17.47 (après 20 h).**

Vends pour Atari ST : carte Hardcopy + SET Speed + Free Boot ou plans. Down et softs GRTS. **Egidio BASSO, 114, rue Jean-Friot, B-6180 Courcelles, Belgique. Tél. : 071.45..65.23.**

Vends monit. Atari SC 1224 t.b.é. (1 an), vendu 1 550 F. **Lionel PONS, 2, bd Jourdan, 75014 Paris. Tél. : 45.89.76.93.**

Vends Atari 520 STF avec support de RAMS pour 1 méga + drive Cumana 3.5 + nbrx jeux + util. + livres. Prix : 3 200 F. **Monique BURET, 14, bd Descartes, 78180 Le Bretonneux. Tél. : 30.57.95.54.**

Vends ou échange log. pour Atari ST + disk vierge bas prix. **Thierry DELAHOCHE, 71, rue du Faubourg-St-Jean. Tél. : 44.02.32.22 (après 20 h 30).**

Vends moniteur coul. Atari SC 1425. Prix : 2 100 F **Philippe LESCURE, 79, rue de Rossay, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.05.97.88 (après 19 h).**

Vends Atari 520 STF (2 mois) + monit. coul. Atari SC 1425 (1 an) + D7 + tapis + souris + boîte, le tout t.b.é. : 5 500 F. **Stéphane AFCHAIN, 24, rue Jules-Ferry, 91460 Igny. Tél. : 69.41.35.67.**

Vends orig. pour 520 STF. Prix à déb. : (Platoom, Leathermeck, R Type, HMS Cobra, Silent Service, Opération Supiter, etc.) **Pascal MARSAC, 87, rue Saint-Patrice, 14400 Bayeux. Tél. : 31.92.64.34.**

Sacrifie 520 STF + souris + écran coul. + imprim. SMM 804 + logs Datamat Textomat, plus Paint GFA Basic, compilateur GFA + manuels + jeux. **Angéla MATTUCCI, 1, rue du Four, 75006 Paris. Tél. : 46.33.18.94 (après 20 h).**

Vends lect. K7 1010 + 20 jeux : 350 F + livres. Vends orig. XL sur disk, 110 F ou 200 F les 2. (Summer Games, Silent Service). Echange jeux XL (disk). **Gaël TRINQUART. Tél. : 54.27.08.48.**

Vends pour ST orig. Elite, état neuf, cause double emploi : 200 F, n° de Tilt, Gen, ST mag : 10 à 15 F, liste sur demande. Mediabox 5"1/4 : 100 F. **Jean-François SERRURE, 76, rue de la Chapelle, 59190 Hazebrouck.**

3 799 F pour 520 STF double face + joystick + jeux (Arcade, Aventure, util) + garantie, reste 10 mois. Cause chômage, merci. **Fabrice. Tél. de mon père : 54.72.27.87.**

Vends Atari 520 STF DF + monit. coul. + souris + nbrx jeux (Dungeon Master Français, Ik+, Flying Shark). Le tout t.b.é. pour 5 000 F à déb. **Lionel WEBER, 11, rue de l'Ecole Mey, 57070 Metz. Tél. : 87.75.23.37.**

Vends pour Atari ST : Assemb. Metaconco dans emballage : 250 F et cherche contact prgr. sur Amiga (même à l'étranger). **Frédéric BROSSEL, 28, rue Buffon, 59220 Denain. Tél. : 27.44.35.32.**

Vends Atari 520 STF complet + jeux (Pac Mania, IK+, Gauntlet II...) + édit. FBO1, DX7, DX 4 OP et PRO 24 : le tout 3 000 F. **Michaël ANKRI, 28, bd Charles-de-Gaulle, 91540 Mennecy. Tél. : 64.57.37.00.**

Vends jeux sur XI (disk). **Claude ALBRIEUX, 28, rue de Cuvray, 91230 Montgeron.**

Vends boîtier disq vierges 25 F. 10 D7 vierges : 225 F. Vds orig. 50 F. Vds CBS + 2 K7 350 F. Atari VCS + K7 150 F. Le tout t.b.é. **Hervé BARRIQUAND, Rambures, rue du Chateau, 80140 Oisemont. Tél. : 22.25.81.48 (après 19 h).**

Vends Crazy Cars (orig.) pour ST : 100 F + livre de prgr. pour XZ 8 RS P1 : 50 F, frais de port compris. Cherche impr. Panasonic 1081 **Guillaume MAILLARD, 68, avenue du Limousin, 23000 Guéret. Tél. : 55.81.92.19.**

Vends pour Atari ST nbrx log. (1943, Hotball...) à 20 F pièce, liste sur demande, réponse assurée. **Dominique PERNICI, 93, les Platanes, 13320 Bouc-de-l'Air. Tél. : 42.22.19.41.**

Vends 520 ST + cable péritel + jeux + joystick 2 500 F : Echange monit. SC 1224 contre monit. Philipd ou CBM 1084. **Magid KACHOUH, 13, allée Henri-Wallon, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.80.83.72 (après 18 h).**

Vends drive 3'1/2 DF à intégrer pour Atari : 800 F, STF 520 DF (sous garantie 1 an) + écran + jeux. Possib. vendre séparément. **TAING, Paris. Tél. : 42.41.24.71.**

Orig. ST (Captain Blood, Out Run, R-Type, Test Drive, mach 3, Space Racer, Flight Simulator II, Jump Jet. A vendre ou échanger. **Olivier CHAN, 3, rue Lavoisier, 13500 Pantin. Tél. : 42.96.82.64.**

Stop affaire ! Vends pour ST jeux orig. : (Double Dragon 150 F, H.M.S. Cobra 120 F, F15 Strike Eagle 100 F). **Thomas GAUDRÉ, 25, rue Saint-Brice - Pont de Ruan, 37260 Monts. Tél. : 47.65.74.69 (à partir de 19 h).**

Vends Atari 800 XL, 1050, impr. 1027 + nbrx jeux + coffret pour disks + revues. Le tout 1 600 F. **Christian PEREZ, 3, rue Léon-Jouhaux, 9333O Neuilly-sur-Marne. Tél. : 48.31.20.03.**

Vends imprim. Atari 1027 1 300 F + tabl. tact. Pour 400 ; 800 XL 500 F + lect K7 1010 3 000 F + 800 XL, lect. disq, nbrx jeux 2 200 F. Vds Tilts. **Léonard GUDDEMI, Bd de Chantemerle, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.88.81.43.**

Vends Atari 520 STF + monit. SC 1224 + nbrx jeux : 4 500 F. à débat. ou pos. échange avec un Amiga 500. **Grégory PLOMION, villa « Le Bédat », 40380 Gamarde. Tél. : 58.98.44.77.**

Achète log. 800 XL Cart. ou K7, ou échange contre log 520 ST. Cherche drive DF pour ST 700 F. Vends lazer portable Toshiba 1 900 F. **Patrice BRINCARD, 3, rue de la Poste, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.98.36.**

Vends Atari 1040 STF 88, écran mono, écran coul., livres, Mags, nbrx disks... Prix inter. à déb. Achats séparés possibles. **Stéphane THÉOU, l'Angle, 56350 Rieux. Tél. : 99.72.71.64.**

Vends Atari 800 XL + 20 disks de jeux + livres + cartouche + docs : 1 000 F : urgent. **Franck FLAMBART, chez M. Pessin, La Bijude Saint-Gilles, 50180 Agneaux. Tél. : 33.57.78.69.**

Affaire ! Vends console Atari 2600 + 8 jeux + 2 joysticks + manette vidéo Touch Pad + Quick-Shot (possibilité de vente séparée). **Olivier FÉRAIN, 18 *bis*, rue Achille Dufresne, 59230 Nivelle. Tél. : 27.48.77.94.**

Urgent, cause double emploi, vends Atari 520 STF + monit. coul. SM 1425, état neuf (01-89). Nbx jeux et joystick. Prix : 5 000 F. **Jacques SULFOURT, 46, rue Saint-Maurice, 49230 Montigne-sur-Moine. Tél. : 41.64.64.12.**

Vends pour Atari ST, imprimante Citizen 120 D (jamais servie) achat le 11/88. Prix : 1 200 F. **Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.42.37.**

Vends Mega ST 4 coul. + SH 205 + nbx logiciels originaux. **Jacques RUSCHEL. 34, rue Léon-Foucault, 95340 Persan. Tél. : 34.70.40.75.**

Vends 520 STF (09/88 DF) + GFA Basic 2 + 13 originaux (Double Dragon, Xenon, l'Ange de Cristal, Dungeon Master, Return to Gen) + 40 disk + Tilt (30). Prix : 3 500 F. **David BILLAUDEL, 320, chemin de la Sénequière, 06370 Mouans-Sartoux. Tél. : 93.75.70.90.**

Vends Atari 520 STF + second lect. + TV coul. + 2 joysticks. Le tout : 4 500 F avec pas mal de jeux. **Fabien TRATAPEL, 16, rue de Marseille, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.41.67.16 (19-21 h en semaine).**

Vends 520 ST (1 mega) + lecteur exter. DF + horloge permanente + logiciels orig. (utilit. + jeux). Prix : 3 500 F à débattre + livres divers. **Eric BOQUIER, 21, rue Ed. de Rotschild, 77164 Ferrière. Tél. : 60.07.23.62.**

Vends moniteur couleur Taxan vision EX + Atari 600 XL + 5 cartouches + joystick. Prix : 1 300 F. **Emmanuel QUENEDEY, 7, rue Louis-Murat, 75008 Paris. Tél. : 43.59.25.91.**

Vends pour Atari ST DF, sélecteur de face : éco. de 50 % des disks, n'enlève pas garantie. Prix : 155 F port compris. **Pierre-Yvan VERCHERY, Le Monteiller, 42800 Génilac. Tél. : 77.75.06.91.**

Vends 520 STF (1 mega) : 2 900 F + drive DF Cumana : 900 F + drive 5"1/4 Cumana : 1 200 F + écran mono SM 124 : 900 F + écran coul. Thomson : 1 500 F + switch écran : 200 F. **Franck FASOLIN, 15, rue des Passiflores, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 69.07.62.16.**

Vends Atari 520 ST. Prix : 3 000 F. Nbx log. + 2 manettes + boîte de rangement (encore garantie). **Claude GOSSUIN, 14, rue Racine, 95160 Montmorency. Tél. : 34.17.14.51.**

Vends Atari 520 double face s/garantie, achat mars 89, parfait état : 2 800 F + livre Commodore 128 + 1541 + jeux + livre : 2 500 F + Action replay + Freeze frame. **Damien TARRIER, 32, avenue Jean-Bos, Cœuilly, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.67.02.59.**

Vends Atari 520 ST DF (nouvelles roms) + joystick + nbx jeux (Speed Ball, Lombard, Crazy Cars 2). Révision effectuée récemment. Prix : 3 000 F. **Philippe PROTIC, 13, rue Vaucauson, 93500 Pantin. Tél. : 98.40.31.53.**

Vends nbx jeux (disq.) pour Atari XE, XL : 600 F. Vends magnéto K7 + 20 K7 : 400 F ou le tout : 900 F. Sur ST échange GFA 20 et Masquet. **Fabien CLEMENT, rue Sainte-Catherine, 04250 La Motte-du-Caire. Tél. : 92.68.32.39 (après 17 h).**

Vends logiciels pour Atari 520 STF. **Stéphane LEMOINE, 18, rue de Corneille, 78500 Sartrouville.**

Vends Atari 520 STF (2 mois) + moniteur couleur Atari 1425 + souris + tapis + boîte + D7 + joystick + revues. Prix : 5 200 F le tout à débattre. **Stéphane AFCHAIN, 24, rue Jules-ferry, 91430 Igny. Tél. : 69.41.35.67.**

Vends Atari 800 XL + nbx jeux (Inter Karate, Spy us, Spy 2) + drive 1050 + lect. K7 + K7 Basic + 2 joysticks + revues pour le petit prix de : 1 400 F. **Glen-Erwann BOQUEHO-GEPT, 3, rue des Genets, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.79.60.**

Vends hard copieur Happy Technologie V 1,92 pour Atari ST. Prix : 1 400 F. **Philippe. Tél. : 69.34.61.45.**

Vends 520 ST + sélect. de faces + SC 1425 + 2 joysticks + jeux + util. + disq + boîte + meuble blanc spécial ordinat. + mag. Prix : 5 900 F. Mark Williams C : 500 F. **Reza AFKHAMI, 68, avenue Henri-Martin, 75116 Paris. Tél. : 45.03.37.96.**

Vends Mega ST ayant 18 mois de garantie + SC 1224 + souris + GFA + profimat + 7 livres. Prix : 9 300 F. Copieur + nbx jeux avec notice et boîte. Prix : 11 000 F. **Nicolas DEROIDE, 35, rue Etienne-Marcel, 75001 Paris. Tél. : 42.36.45.84 (après 18 h).**

Vends Atari 1050 + K7 A 1010 + joy. + jeux K7 orig. Archon-Soloflight + jeux sur disk + util. Prix : 800 F ensemble ou séparé, à débat. **Patrick SOSMIDES, 98, boulevard Gay-Lussac, 13015 Marseille. Tél. : 91.60.65.92.**

Vends Atari Mega ST2 + monit. coul. SC 1224 + disc dur SH 205 + imprimante laser SLM 804 (à servie une vingtaine de fois). **Philippe COLMANCE, 17, rue Pierre-Brossolette, 92220 Bagneux. Tél. : 46.64.66.74.**

Echange ou vends à bas prix jeux sur Atari ST et Amiga. Cherche disk 3"1/2 à 5 F ainsi que tout hard à bas prix (Modem ext. 1 mega...). **Laurent BOUMEDDANE, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières-sur-Seine.**

Vends nbx originaux pour Atari STF entre 100 et 150 F dont Explora, Crasy Cars 2, Tunderblade, etc. Pour avoir liste. **Thierry KETELERS, 49 *bis*, route de Locre, 59270 Bailleul.**

Vends nbx orig. pour Atari 520 ou 1040 STF. Prix très intéressant. **Stéphane JEANJEAN, 13, rue Auguste-Comte, 78460 Chevreuse. Tél. : 30.52.34.28.**

Vends Atari 520 STF double face (déc. 87) + 2 jeux originaux + 20 revues sur le ST + cartons d'orgine + 10 disks le tout en t.b.é. Prix : 2 400 F (val. réelle : 4 000 F). **Stéphane SORCI, 93, avenue des Richauds, 13730 Saint-Victoret. Tél. : 42.79.60.10.**

Vends 1040 ST + SM 124 + freeboot + 3 joyst. + nbx jeux et util. + revues. Le tout : 5 500 F. **Philippe. Tél. : 43.65.63.00 (après 17 h).**

Achète drive 1050 ou lect. 1010 avec nbx jeux pour un prix intéressant. Recherche aussi cartouches pour 800 XL. **Eric BRICOUT, 37, rue Saint-Gall, 59540 Caudry.**

Vends jeux orig. pour Atari ST (utilitaires, langages, dessin, domaines publics, etc.). Liste complète contre 1 timbre à 2,20 F. **Hervé ROHEE, 9, impasse Caton, 69008 Lyon. Tél. : 78.80.46.63.**

Vends lecteur de disquette 3"1/2 double face pour Atari ST. Prix : 1 100 F. Vends Sword of Sodan (AM), Dungeon Master (AT). **Philippe BUREL, 2, rue Paul-Valéry, Lanester. Tél. : 97.76.78.08 (après 17 h).**

Vends Atari 520 STF + lect. SF 314 (double face) + monit. coul. Thomson. Le tout : 5 600 F à débattre. **Serge AMSELLEM, 18, allée des Orgues-de-Flandre, 75019 Paris. Tél. : 40.35.67.78.**

Vends lect. disq. 1050 pour Atari 800 XL et 130 XE + jeux (Silent Service, etc.). Prix à débattre. **Jean-Pierre NOGACZ, Villars par Saint-Hilliers, 77160 Provins. Tél. : 64.00.02.54 (week-end, de 13 h à 20 h).**

Achète softs pour Atari 520 STF DF jeux et utilitaires faire offre avec prix (3"1/2, 5"1/4). **Olivier ALEXANDRE, 58, rue de Messei, 61100 Flers. Tél. : 33.65.02.15 (bureau).**

Urgent ! Vends Atari 520 STF (état neuf : 1988) + monit. coul. + souris + joystick + 12 jeux. Le tout : 4 000 F. **Coralie SERRA, 28, rue de la Guette, 45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle. Tél. : 38.88.31.97.**

XL-XE vends nbx log. en disks (bas prix) : Guild of Thieves, Pawn FSII, Spay VS, Spy 3. **Willy BLAIN, école Jean-Zay, 02500 Hirson.**

Vends Atari 520 STF neuf (jamais servi) + Speedball. Prix : 2 800 F. **Gilles DURAND, Paris. Tél. : 45.74.23.28.**

Vends 520 STF double face + monit. coul. SC 1224 + freeboot + jeux à déb. Echange jeux : Biochallenge, Dragon Ninja, Ballestex, Custodfan, Iss, Foft. **Jean-Jacques, Paris. Tél. : 43.64.25.82 (le soir).**

Affaire ! Vends pour ST : lecteur 5"25 of Cumana : 1 390 F, imprimante Star LC 10 coul. + câble ST : 1 990 F. Urgent ! **Sébastien TOSTAIN, 2, rue Abraham-Duquesne, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.30.90 (14 h à 22 h).**

Vends originaux : ST Explora 2, Crazy Car 2, Quête de l'oiseau du temps, Donjon Master, Skyfox, Mort Manor, Defender ot the Crown. Prix intéressant. **Gaël SURTET, 2, allée Edouard-Manet, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.98.30.30.**

Vends imprimante Atari 1029 avec 3 rubans encreur + papier + program. Prix : 900 F. Cherche contacts 520 ST pour échange réponse assurée. **Jean-Claude ROULET, 01470 les Granges-de-Montagnieu. Tél. : 74.36.74.00.**

Stop ! Vends 520 STF double face s/garantie + souris + nbx disq. : jeux, utilit., copieurs, etc. Le tout : 2 990 F sur Paris et banlieue. **Franck LORGET, 2, rue de la Prospérité, 94 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.89.12.32.**

Vends 130 XE + lecteur 1010, drive 1040, imprimante 1029, table à digitaliser, joystick, docs et jeux. Le tout : 2 400 F. **Olivier BOIDRON, 70, rue Mademoiselle, 75015 Paris. Tél. : 47.34.12.51.**

Vends pour 520 STF jeux orig. : Galactic Conqueror : 120 F, Le sida et nous : 120 F, Lords of Conquest : 130 F. Frais de port compris. **François SARRE, 21, rue des Pins, 90850 Essert. Tél. : 84.21.09.72.**

Vends jeux originaux pour Atari 520 STF liquide original pour moins de 100 F dont Thundercats, Skrull, Arkanoïd... **Ludovic MORVAN, 59, rue d'Andresy, Chanteloup-les-Vignes. Tél. : 39.75.08.02.**

COMMODORE

Vends CBM 128 + 1571 + voice master + boîte rangement + superpaint + nbx jeux (Gunship, Defender Crown), t.b.é. à 3 200 F. Poss. séparé. **Sébastien CHEN, 159, av de Wagram, 75017 Paris. Tél. : 43.80.21.35.**

Vends pour C 64 NBX, jeux, utilitaires, petit prix (cause : achat Amiga). Vends guide circuits intégrés : 60 F, état neuf. **Mathias. Tél. : 40.57.86.70 (après 19 h).**

Vends jeux sur C 64 disq. orig. Platoon : 100 F et 6 CP Art Studio : 100 F. **Frédéric MAZZINI, 36, bd Anatole-France, 93300 Aubervilliers.**

Vends C 64 + drive 1541 + fastload + impri. MPS 803 + 3 manettes + nbx jeux + divers accessoires. Le tout : 5 000 F. **Nicolas LEVÊQUE, 8, esplanade S.-Allende, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.61.70.58.**

Vends Amiga 1000 avec monit. coul. HR 1081, t.b.é. + log. 6 000 F (Sonix, Sinbad, Test Drive, Arkanoïd, Air Rally). **Frédéric CLAUDEL, 10, rue de la closerie, 78240 Chambourcy. Tél. : 39.65.37.80 (après 18 h).**

Vends C 64 + lect. disq. 1541 + nbx jeux (Robocop, Gauntlet, Bard'Tale, etc.). Prix : 2 000 F. **Mathieu HOECKE, 12, rue Fallempin, 75015 Paris. Tél. : 45.78.14.05 (après 12 h).**

PARIS-
OFFRES D'EMPLOI
Magasin de micro-loisirs cherche vendeurs branchés jeux. Plusieurs postes à pourvoir : stages et emplois à mi-temps.
URGENT!
Téléphonez vite au 45 08 15 78.

Affaire : C 64 N capot fumé, 1541 housse + nbx jeux. Le tout pas ou peu servi, 3 400 F, adv, music system logiciel original avec notice : 250 F. **Marc CASTELLARO, 108, bd de Valmy, 92700 Colombes. Tél. au travail : 39.68.78.39.**

Vends C 64 + lect. K7 + livres (valeur : 1 500 F) : 800 F. Vends jeux (valeur : 4 500 F) : 600 F ou le tout (valeur : 6 000 F), cédé à 1 200 F. **Frédéric CAVY, 22, rue des Acacias, 92000 Nanterre. Tél. : 47.25.53.99.**

Fans de l'Amiga diffusent domaine public : Fish, Amicus, The Amigans Faug, Babmicro, Tbag. Arrivage de + 20 disq./mois ! 20 F/disq., liste free. **Guillaume DOMAINES PUBLICS ; LAMBERT, 36, av Jeanne-d'Arc, 38100 Grenoble.**

Vends orig. Amiga : Crazy Cars, Goldrunner, Little Dragon, Challenger, Démolition : 100 F l'un ou 400 F les deux. **Yves CARRARA, 74, route de Genève, bât. D, 69140 Rillieux-la-Pape.**

Devenez
INFORMATICIEN
c'est bien payé à tous les échelons

L'Informatique s'apprend aussi par correspondance !

Que vous prépariez un Examen d'Etat :

Informatique : BTS - BP
Bureautique et Secrétariat : BTS - BP

ou une Formation Professionnelle :

Programmation	**Informatique / Micro-Informatique**
Analyse	**Bureautique / Traitement de Texte**
Maintenance	**Electronique / Micro-Electronique**

à titre individuel ou dans le cadre de la FORMATION CONTINUE, nos *cours par correspondance* vous permettront de travailler au rythme qui vous convient, sans interrompre vos activités et de commencer à n'importe quel moment de l'année. En option, stages sur ordinateur.

INSTITUT PRIVE D'INFORMATIQUE ET DE GESTION

7, rue Heynen
92270 Bois-Colombes

Tél. (1) 42 42 59 27

Brochure gratuite n° X 5110

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____

_____ Tél _____

PETITES ANNONCES

Vends C 64 RVB + 1541 + lect. K7 + HPS 803 + 2 joysticks + nbx log. : 4 500 F. **Franck-Emmanuel LACROIX, immeuble Berthe-Morisot, allée Flore, rte de Duclair, 76380 Canteleu. Tél. : 35.08.94.32 (après 18 h).**

Vends Amiga 500 neuf (sous garantie) + drive + ext. + monit. 1084 (sous garantie) : 7 250 F, possible séparé. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vends Commodore C 64 + 2 lect. K7 + câble péritel + joystick + jeux + initiation ou basic + docs + livres. Le tout t.b.é. Prix : 1 200 F. **François RAOULT, 38, rue d'Isles, 77440 Armentières-en-Brie. Tél. : 64.35.58.07.**

Stop affaire ! Vds C 64 + 1541 + 1530 + impr. + joystick + livres + listings + docs + nbx disq. : 2 200 F ! Le tout en t.b.é. **Christophe, 92000 Antony. Tél. : 46.68.83.90 (après 18 h).**

Vends C 64 + monit. coul. 1802 + 1541 1530 + livres + 1 joystick + nbx jeux + 1 boîte de rangement. Le tout : 3 500 F. **Yann MERLAUD, 25, rue des Lilas, 75019 Paris. Tél. : 42.01.71.60 (après 19 h).**

Vends C 64 péritel + disq. 1570 + lect. K7 + cart. Simon basic + nbx jeux. Le tout : 3 200 F. T.b.é. **Pascal BIZET, 6, rue Lauriston, 91350 Grigny. Tél. : 69.06.56.47 (après 19 h).**

Vends C 64 + lecteur K7 + joystick + jeux (dont Silent Service, Ikari) + livres. Le tout : 1 500 F ! **Éric MANALT, 19, villa Aublet, Paris. Tél. : 42.67.60.85.**

Vends nombreux progs K7 pour C 64. Prix imbattable ! Demander la liste ! **Jean-Luc MAINI, 6, rue du Hameau, 66500 Prades.**

Commodore 128 + lect. disq. 1571 + lect. K7 1530 + monit. coul. + jeux + docs. Prix : 3 500 F. **Patrick RAJOT, 28, avenue Léon-Blum, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.81.67.38 (après 19 h).**

Vends C 64 N + 1541 II + 1531 + MK4 + 2 quickshot + Art Studio + disq. + K7 + livres + rangement : 4 500 F fixe. Région uniquement. **Bruno VARLET, 1507, rue de Busnes, 62350 Saint-Venant. Tél. : 21.27.59.52 (week-end).**

Vends pour C 64 : Sampler Voicemaster (microcasque, not) + interface vocal (H Pext., not). Le tout avec logiciels D et K7 : 1 000 F. **Hélène SADOUS, 34, bd des Roses, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.21.07.79.**

Vends Amiga 500 + monit. coul. + digit. sons + joysticks + 300 disq. vierges + log. Prix : 7 500 F. **Yann GEHAN, 14, rue de la Marne, 94500 Champigny. Tél. : 47.06.57.86 (après 20 h).**

Vends C 64 + lecteur 1541 + disq. vierges + imp.MPS 803 + papier + jeux + prog. de copie + trait. de texte. Prix à déb. **Frédéric LE GUILLAN, 5, av de l'Avenir, 94350 Bry-sur-Marne. Tél. : 48.81.56.38.**

Vends C 64 (neuf) + 1530 + 1541 + joystick + revues + nbx jeux + 20 disq. vierges + doc. + port gratuit. Le tout : 5 000 F. **Stéphane GRIFFATON, 10, rue des Clos, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 30.94.68.93.**

Vends Amiga 500 + nbx log. + joystick + monit. 1081 + livres pour 7 500 F. Possible séparé. **Christophe PALAYER, les Cessards, 26730 Houstun. Tél. : 75.48.83.54.**

Vends pour débutants sur C 64 : K7 + disq. jeux + lect. K7 + power cartridge + anciens Tilts + 4 livres + cartouche Tool 64 + monit. mono (sans son). Le tout pour 1 300 F I 20 disquettes pour Apple 2 C : 100 F. **Sur Paris. Tél. : 42.38.03.55.**

Vends A 500 neuf + câble péritel + jeux + utilit. 4 000 F. Vends C 64 t.b.é. + lect. K7 + adapt. pal/secam + jeux + utilit. + joyst. + livres (jeux, prog.) : 1 500 F. **Eric. Tél. : 39.19.39.30.**

Vends C 64 + 1541 (N) + geos + desktop 1 + péritel + news room + midi (et câbles) + bte disq. + 2 joysticks + music studio 7 + TR5 + nbx jeux récents. Acheté neuf. 3 000 F. **Bernard FOUQUE, 333, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : 47.97.21.06.**

Vends C 128 + lect. K7 + disq. 1571 + jeux orig. + bible du CMD + joystick + livre prog. Le tout t.b.é. Prix : 3 500 F. **Serge KRAEMER, 60, rue Mangin, 57500 Saint-Avold. Tél. : 87.92.24.78.**

Vends Amiga jeux. Vends intros en langage machine pour C 64. Réponse assurée. **Alain SCHOLTES, 14, rue Astrid L-1143 Belair Grand Duché de Luxembourg.**

Urgent ! Vends, t.b.é., C 128 (1 500 F), power cart. (300 F), lect. K7 1530 (100 F), 3 btes pour disq. + 8 livres assembl. trucs astuces (300 F), nbx disq. C 64/C 128 (500 F). Le tout 2 500 F ! Le tout + lect. disq. 1571, exc. état : 3 700 F ! **3615 Tiltbal combrain ou 42.64.03.92.**

Vends C 64 N + disq. 1541 N + nbrx jeux + 2 joysticks + cartouche disq. Matev 2 + boîte disq. + Péritel + livres. Acheté en août 87. Valeur : 5 800 F. Vendu : 3 200 F. **David GIL, 6, boulevard Joliot-Curie, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.71.14.91.**

Vends Amiga 500 (garanti 1 an). Etat neuf + tapis souris + joystick + jeux + revues + livres initiation. Le tout : 4 200 F à déb. **Arnaud LECOURIEUX, 8, rue Gagnée, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.71.58.45.**

Vends C 128 + 1541 + 1530 + monit. mono. + power cartridge + adapt. Pal/Secam + jeux. Le tout 3 000 F. T.b.é. **Jean-Marc PAGNON, 109, avenue Hortense-Foubert, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.55.82 (après 19 h).**

Affaire ! Vends C 64 + monit. mono (Philips) + lect. disq. 1541 + jeux & utilit. + docs + 2 manettes + boîte de rangement. Le tout cédé à 2 500 F. **Stéphane GRAUBY, 186, allée A.-Renoir, les parcs de Valescure II, 83700 St-Raphaël (Var). Tél. : 94.82.45.13.**

Affaire ! C 64 N et 1541 avec capots + jeux et boîtier de rangement : 3 500 F. **Marc CASTELLARO, 108, bd Valmy, 92700 Colombes. Tél. : 47.82.72.96 (après 20 h 30).**

Cause départ aff. except. Vends Amiga 500 (20/12/88, garantie 11 mois) avec panoplie + jeux + bible de l'Amiga en cadeau : 3 500 F. **Joseph FOULHOUX, 51, avenue d'Afforville, 94600 Choisy-le-Roi. Laissez message + tél. Tél. : 48.90.70.87 (le soir).**

Vends Amiga 500 + monit. coul. + ext. Ram A 501 + joystick + log. Garanti 1 an. 7 000 F. **Alain NICALEK, 36, rue de la République, 92190 Meudon. Tél. : 45.07.80.18.**

Vends disq. Amiga orig. pas chers. Cherche Amigafans sur Carmaux ou environ. **Eric ALMON, route des Ecoles, 81640 Monesties. Tél. : 63.76.10.51 (après 20 h ou week-end).**

Vends lect. 1010 amiga emballé (cause double emploi) 1 100 F Paris. Urgent ! merci. **Jérôme ANCTIL, 8, rue St-Antoine, 91150 Etampes. Tél. : 60.80.10.81 (après 19 h).**

Vends C 64 + 1541 + monit. coul. + joystick + nbrx jeux : 2 000 F. Contactez-moi. A bientôt... **Fabrice VUILLAUME, 119, rue Vercingétorix, 75014 Paris. Tél. : 45.45.07.73.**

Vends C 128 D + monit. 1901 40-80 col. coul. + jeux + joyst. + notice + bte de rang, incroyable pour 4 000 F. **Pascal WONG, 29, rue de Montreuil, 75011 Paris (le soir). Tél. : 43.72.46.92.**

Vends C 64 + lect. K7 + nbrx jeux (Barbarian II, Last Ninja II, Bubble Bobble) : 1 500 F. **Thomas ROUAS, 204, rue du Château-des-Rentiers, 75013 Paris. Tél. : 45.84.46.00.**

Vends PR C 64 originaux (disq. & K7), disks 5,1/4 DFDD, TV coul., Péritel Sharp 900 F. Cherche tout plan électronique pour Atari ST (1040). **Fabien LIOU, 18, rue Jean-Bouton, 75012 Paris. Tél. : 43.44.97.12.**

Vends C 64 + 1541 + moni. coul. + kit de nettoyage 1541 + livres (basic, assembleur...) + nbrx jeux. Le tout : 3 700 F à débattre. **Johan BARBIER, 22, allée de la Cadière, lotissement de l'Infermet, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.89.19.75.**

Vends amiga 1000 + monit. coul. Thomson 5 000 F, tablette graphique CRP avec câble et driver pour Amiga et ST 3 000 F + Star LC 10 2 000 F. **Valérie COUTURIER, 18, rue des Messageries, 75010 Paris. Tél. : 48.24.22.42.**

Vends C 64 + 1541 + souris + crayon opt. + power cartridge + joysticks + jeux + boîtes rangement. B.é. 3 000 F à déb. **Philippe SCHUMANN, 15, rue Félix-Barth, 57600 Forbach. Tél. : 87.85.39.55 (après 18 h).**

Vends A 500 + monit. coul. + boîte + jeux. Le tout pour 6 400 F. Pratiquement neuf. **Jean-Luc CHRÉTIEN, 329, av. de l'Hautil, 78300 Carrières-sous-Poissy. Tél. : 39.74.80.45.**

Vends Amiga 500 + monit. coul. 1084 + livres + joystick + jeux + util. Le tout : 5 000 F. **Jean-Dominique BOISSE, restaurant du Lac Payrignac, 46300 Gourdon. Tél. : 65.41.28.33.**

Vends pour Commodore 64/128 : jeux + livres (trucs et astuces...) + câble 40/80 : 128 + écr. vert. **Thomas BARDEL, 7, rue de la Volaille, 28000 Chartres. Tél. : 37.36.64.45.**

Vends Commodore 64 A K7 + nbrx jeux (Trivial Pursuit, Sorcellerie I, etc.). L'ensemble + joystick : 2 500 F à déb. **Marc DESCHAMPS, 23, rue de la Gare, 77170 Servon. Tél. : 64.05.30.74 (entre 19 h 30 et 22 h).**

Vends C 64 + 154 + monit. coul. 1720 + table traçante 1520 + livres + 100 disq. Le tout 3 600 F. Possible vente séparée. **Gilles LAVALOU, 46, cours de Vicnennes, 75012 Paris. Tél. : 43.45.02.95.**

Vends 6128 CLR + lect. 5 p. + station 6128 + utilit. + jeux + livres + class. Weka + revues + cadeaux. Le tout 6 190 F. **Joël PIQUET, 154, rue du Limon, 60170 Ribecourt. Tél. : 44.76.91.39.**

Urgent ! Vends clavier 6128 (t.b.é.) + nbrx jeux + livre + joystick + disq. CPM. Prix : 2 100 F (à débat.). **Julien DELPRAT, 38, rue Parmentier, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.59.08.40 (après 18 h).**

Urgent ! vends C 64 Péritel, drive 1541, power cartridge, 70 disq. jeux, joys., livres, journaux, 2 000 F. T.b.é. **Jean-Paul BASSET, 3, place de la République, 54110 Rosières-aux-Salines. Tél. : 83.48.37.85.**

Vends C 64-II + 1541-II + 1530 + Pro 5000 + fast-load + nbrx jeux (Barbarian II, Operation Wolf...) + boîte rangem. 100. Besoin d'argent ! Prix : 2 400 F. **Samuel KASKI, 28, rue de la Seine, 78360 Montesson. Tél. : 30.53.10.14.**

Vends C 64 N + lect. 1541 + joystick + nbrx jeux. Le tout, état neuf : 2 500 F à débattre. **Philippe DEMOULIN, 123, rue Haxo, 75019 Paris. Tél. : 42.39.19.34.**

Vends C 64 + écran 1802 + lect. disq. 1541 + lect. K7 1530 + jeux avec boîte + joysticks. Le tout 3 000 F. **Chantal FLEURENTIN, 116, rue J.-P.-Timbaud, 75011 Paris. Tél. : 47.06.23.50.**

Vends C 128 + 1541 + monit. coul. 1901 HR 40/80 col. + nbrx jeux. Le tout : 3 500 F. **Alain BLANC, 24, rue Loubert, 93200 St-Denis. Tél. : 42.35.11.46.**

C 64 vends Amiga 500 + drive + a soi + moni. : 7 000 F. Vends C 64 + drive + disq., etc. : 2 000 F vente séparée possible, disq. 3 1/2 pour 6 F pièce. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vends cause double emploi carte CSA 68020 + 68881 à 14 Mhz sous garantie pour Amiga 2000. Prix : 8 500 F. **Jean-Gilbert MASSIEUX, 79, av. Henri-Barbusse, 92700 Colombes. Tél. : 47.81.05.40.**

Vends 2 Commodore 64 neufs 600 F/p. **Collège L-ARMAND, B.P. 88, 88194 Golbey Cedex. Tél. : 29.34.24.11.**

Vends Amiga 500 (s/garantie) 3 200 F monit. 1084 S 1 700 F, mémoire 850 F, drives 850 F, Atari 1040 3 200 F, Sampleur Akaï S 900, ampli 2 × 300 W, 2 300 F, enceinte 2 × 350 W. **Fanus VICTOR, résidence Stamu, 2, escalier B, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.88.24.13.**

Urgent ! Vends 464 mono + 34 jeux (orig.) + housse + revues + adapt. Péritel MP 1 + joyst., valeur : 3 800 F cédé à 1 900 F à déb. T.b.é. + 8 revues Amstrad 100 %. **David. Tél. : 45.09.44.25 (après 18 h 30).**

Vends jeux sur disq. pour C 64, 75 F à 200 F pièce + Flight Simulator II 2 400 F. Pas sérieux s'abstenir. **Frédéric AUGST, 48, rue de la Chine, 75020 Paris. Tél. : 43.58.04.56.**

Vends monit. mono Philips pour moins de 300 F (faire offre). Vends orig. en disq. pour C 64. **Cyril BARTH1L1MY, 52, rue Marius-Piant, 54520 Laxou. Tél. : 83.27.65.46 (repas).**

Vends pour C 64 power cartridge + nbrx orig. 1 500 F + monit. mono. Philips 400 F. **Pascal VIDAL, 67, rue du Lieutenant-Ricard, 78400 Chatou. Tél. : 39.52.51.64.**

Vends pour C 64 lect. disq. 1541 800 F, cartouche Action Replay MK4, 300 F + jeux et utilitaires 4 F pèce. **Yvon CARRATERO, 30, rue de la Forêt, 57290 Faneck. Tél. : 82.58.66.94 (après 18 h).**

Vends C 64 (nouveau modèle : 1988) + lect. (K7 et disq.) + nbrx jeux + 2 joysticks (Moonraker, Boss) + manuels. Le tout excel. état : 1 890 F. **Olivier PAVANELLI, 29, route Victor-Hugo, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.68.75.17.**

Vends C 64 + lect. K7 + 1541 + power cartridge + autoformation basic + nbrx livres + nbrx jeux et util. Le tout t.b.é. **Eric COCQUELET, 25, rue du Levant, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.42.18.**

Vends pour C 64 en disq. Hit Pack II pour 120 F et Gary's Lineker Superstar Soccer pour 120 F ou les deux pour 220 F. **Alexandre RENAUX, 33, rue du Cygne, 45430 Checy. Tél. : 38.86.87.36.**

Vends nbrx orig. récents en K7 pour C 64 à prix intéressant. Liste contre 2 timbres à 2,20 F. **Marc TIMI, quartier l'Olivier, 04350 Malijai. Tél. : 92.34.92.83.**

Vends C 64 N + 1541 N + nbrx jeux + 2 joysticks + boîte rangement disq. + Péritel + livres + diskmate V2. Acheté août 87, t.b.é : 3 200 F (sud de France). **David GIL, 6, bd Joliot-Curie, 1100 Carcassonne. Tél. : 68.71.14.91.**

Vends jeux Amiga : Operation Wolf, Double Dragon Battle Chess, etc. Prix à débat. **Eric GERMONVILLE, 11, rue de la Seille, 54320 Maxeville. Tél. : 83.97.26.05 (après 17 h).**

Vends Amiga 500 (sous garantie). Prix : 3 000 F. Echange log. sur 520 ST et Amiga. Envoyez liste. **Alain ROHARD, 9, rue de Tlemcen, 75020 Paris. Tél. : 46.36.22.16.**

Vends SX 64 Commodore (TV coul. + drive integrer) portable + modem DTL 2000 + valeur neuf 8 500 F. A déb. **Victor DE SOUZA, B.P. 1232, 220, rue Marc-Seguin, 26000 Valence. Tél. : 75.55.66.34.**

Vends CK 64 + 1541 + 1530 + livre + 2 joysticks + jeux (test drive, Defender of the Crown...) + prise Péritel. Le prix 3 500 F. **Sylvain GARCIA DE LA ROSA, route de l'Eglise, 38560 Jarrie (Isère). Tél. : 76.72.02.69 (18 h-21 h).**

Vends programmes originaux sur Amiga. **A. JUNOD, rte Berne, ZA 1010 Lausanne CH. Tél. : 21.32.58.28.**

Vends Amiga 500 (6 mois) + 6 orig. (Elite, Pacmania...) + joystick + notices. Le tout 4 500 F. **Philippe PLISSON, rue de la Côte-d'Or, 78310 Maurepas. Tél. : 30.50.46.39.**

Pour C 64 : 1541. Prix : 1 200 F. Power Cartridge : 250 F. MPS 801 : 350 F. Disquette 5"1/4 C 128 : 1 300 F. Prix à débattre. **Emmanuel VERGUET, Ratte-le-Bourg, 71500 Louhans. Tél. : 85.75.20.97.**

Vends C 64 + 1541 + imp. MPS 803 + tracteur picot + Péritel + joysticks + livres + boîtes rang. + nbx prgs + kit nettoyage + papier impr. Prix : 3 600 F t.b.é. **Laurent MATHIS, 53, rue des Romains, 57360 Amneville-les-Thermes. Tél. : 87.71.02.52.**

Vends Commodore 64 + 1541 + nbx disq. + lecteur K7 + boîtier 120 disk + cartouche accélération drive. Prix : 2 500 F état neuf. **Fabrice ESCHBACH, 5, rue Sébastien-Brant, Innenheim, 67880 Krautergersheim. Tél. : 88.95.76.77.**

Vends C 128 D + monit. coul. haute résol. + Power Cartridge + Jane. Prix : 4 000 F. Vends aussi matériels télématiques et graphiques (imp. Modeme). **Davy GROSSOT, 1, route de Beaumont, 77167 Ormesson. Tél. : 64.29.18.72.**

Vends C 64 NM + 1541 + joysticks + cartouche Freeze machine + nbx log. + livres + cordons + boîtes. Le tout : 2 000 F t.b.é. **Fabien GIROUX, chemin du Tartaleau, 78780 Haurecourt. Tél. : 39.74.11.44.**

Vends C 64 + 1541 + nbx jeux t.b.é.. **Jérôme GOURDON, 2, rue Lamartine, 49413 Saumur Cedex (B.P. 122). Tél. : 41.51.07.66 (repas).**

Vends K7 pour CBM 64 : 90 F les 3 ou 1 500 F les 60. Avec boîtes et mode d'emploi français, comme neuves. **Mirko NAVE, 11, rue des Orchidées, 98000 Monaco. Tél. : 93.30.92.25.**

Vends C 64 + 1570, achetés d'occas. (garantie 8 mois) + compilation « History of the Making + nbx jeux + joystick + manuels d'util. Le tout : 1 500 F. **Laurent VIEL, 1, rue de Puisaye, 95880 Enghin-les-Bains. Tél. : 34.12.08.17.**

Amiga vends : câble Péritel : 150 F. Great Giana Sister + Katakis + Out Run + Double Dragon + Thunder Blade + Battle Chess + Nebulus Stargoose + Eliminator : 350 F. **Jean-Noël BRIFFAUT, Hameau de Liacanti, 20137 Porto-Vecchio. Tél. : 95.70.24.37 (heures repas).**

Bon plan : vends C 64 + 1530 + 1541 + nbx jeux sur K7 et disq. + prise TV + livres + fast load. Prix : 1 700 F ! **Vincent MOREAU, Les Fauvettes, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.91.98 (après 18 h en semaine).**

Vends nbx jeux Amiga + util. bas prix. Cherche jeux IBM PC bas prix. Demandez-moi la liste. **Yves CARRARA, 74, route de Genève, bât. D, 69140 Rillieux-la-Pape.**

Vends pour Amiga pistolet 2 jeux (Pow, Capone) : 500 F (jamais servi) + vends synt. Voc CPC + originaux. **Jean-François AZOUG, 381, boulevard Marius-Bremond, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.51.14.56.**

Vends Amiga 500 + écran coul. 1084 + souris + jeux : 6 500 F. Vends 1 ext. mémoire 1501 de 512 Ko : 900 F. **Laurent TEXIER, 9, rue du Maréchal-Blaise, 75011 Paris. Tél. : 43.57.59.61 (après 21 h).**

Vends C 64 + magnéto + lect. disk (neuf) + Power Cartridge + nbx jeux (disks et K7) + joystick + doc + cordons + boîtes de rangement. Le tout : 3 500 F. **Florent COSTE, 65, rue de l'Héritan, 71000 Macon. Tél. : 85.39.10.71.**

Vends Amiga 500 + écran coul. (garantie 5 ans) + nbx disk + docs. Prix 6 500 F. Vends impr. Star coul. Prix : 1 800 F. **Frédéric BRANDEAU, 13, allée de Marivaux, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.90.95.42.**

Vends C 64 t.b.é. + lect. K7 + Power Cartridge + jeux. Le tout : 1 900 F. **David POTRZEBA, place A.-Lavoisier, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.23.28.04 (après 18 h).**

Vends C 128 + 1541 + graphiscope 2 + Power Cartridge + joysticks + log. Prix 4 000 F (possible séparé) offre moniteur + TO/7 + cartouches avec tout. **Laurent AZEAU, 54, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 43.45.67.21.**

Vends Amiga 500 + 2 joysticks + 100 disq. vierges + livres + ext. Prix : 4 500 F. Vends ext. + 2e drive : 1 900 F. Vends tablette Yasil sous garantie : 3 500 F à 500. **Jacques MUGNIER, 4, résidence du parc de la Loge, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : 39.79.67.71 (après 19 h).**

Vends C 64 (très peu servi) + 1541 + lect. K7 + nbx disks + livres + joysticks. Prix à débattre. **Alexis LAGARDE, sentier Benoît-Malon, 94800 Villejuif. Tél. : 46.79.33.68.**

Vends C 64 Péritel + monit. coul. + lect. disq 1541, 1531 + jeux + livres + joysticks. Prix : 2 500 F. Venir le chercher. **Simone HERREMAN, 101, rue Béranger, 92320 Châtillon. Tél. : 46.45.56.26.**

Vends C 128 + drive 1570 + lect. K7 + imp. MPS 801 + câble Péritel + Freeze Frame + livres + nbx jeux (t.b.é.). Prix : 4 500 F à débattre. **Gilles AUFFRAY, 25, avenue des Acacias, 31270 Cugnaux. Tél. : 61.92.20.36 (après 18 h).**

Vends C 64 + lect. de disq. + manette + disq. (t.b.é.). Le tout : 2 500 F. Très urgent ! Vends console Sega + 2 jeux : 1 000 F. **Olivier DASSONVILLE, 28, rue Roger-Salengro, 59880 Saint-Saulve. Tél. : 27.42.76.07 (après 20 h).**

Urgent ! Vends C 128 + interface Péritel 1530 + 1541 nouveau modèle + joystick + livres + nbx log. Le tout : 3 000 F (t.b.é.) **Laurent BUISSIER, 2 rue Veuve-Crozet, 69240 Thizy. Tél. : 74.64.07.32.**

Diffusion domaine public Amiga nbx disks. Liste contre 2 timbres. Vends original Purple Saturn Day. Prix : 120 F. **Philippe GRUSSENMEYER, 25, rue des Cigognes, 67110 Reichshoffen. Tél. : 88.09.94.95.**

Stop ! Braderie ! Vends cause Amiga matos pour C 64 : Power Cartridge 200 F, lect. 1531 + nbx K7 : 300 F disks 5"1/4 à gogo pour une misère. **Serge JEREZ, 4, rue Le Santonnier, 13310 Saint-Martin-de-Crau. Tél. : 90.47.26.87.**

Vends C 64 neuf (cause double emploi) + adapt. Péritel + Power Cart. + lect. K7 + nbx jeux + Quicksehot II. Valeur : 7 000 F, cédé : 2 000 F. A débattre. **Franck YI, Les Cyclamens, Las-Planas, esc. 6, 06100 Nice. Tél. : 93.51.99.09.**

Vends C 128 + 1541 + 120 disks + lect. K7 + prise Péritel + docs. Le tout : 2 500 F à débattre (t.b.é.). **Renaud MATHUISIEUX, 16, rue de la Renaissance, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.41.60.**

Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + C 64 Secam + Péritel + manuel. Prix : 2 300 F. **Yann POTTIER, 25, rue Alfred-de-Musset, 78760 Pontchartrain. Tél. : 34.89.42.20.**

Vends C 64 (moins d'un an) + 1541 + Monit. coul. 80 col. + 3 manettes + nbx jeux récents + boîte rangement. Le tout dans boîte d'origine. Prix : 4 000 F (valeur + 8 500 F). **Didier BOUVART, 8, rue Peronnet. Tél. : 42.08.72.84.**

Urgent, cause A 500, vends C 128 + 2 lect. 1541 + lect. 1531 K7 (abîmé). Le tout pour 3 500 F + nbx jeux. Contactez-moi vite. **Emmanuel BERRE, 93, rue de la Chatonnerie, appt 438, 86000 Poitiers. Tél. : 49.49.01.98 (week-end, le soir).**

Vends Amiga 500 + nbx disk + 2 joysticks pour la somme de 4 000 F. P.S. : sous garantie. **Laurent TESSIER, 1, esplanade de Saint-Germain, appt 15, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.00.64.71.**

Vends C 64 + lect. K7 : 700 F. Lect. disk : 700 F. Monit. coul. Commodore 1702 : 1 900 F ou le tout 3 000 F. **Arnaud SOUPA, 3 *bis*, rue Louis-Muret, 95580 Margency. Tél. : 34.16.54.59.**

Vends C 128 + lect. 1541 + monit. 1901 + impr. MPS 801 + nbx jeux + livres + lecteur K7 1530 + joystick t.b.é.. Prix : 4 000 F. **Jean-Marc CENDRIÉ, 10, square Jean-Baptiste, 91390 Clément-Morsang-sur-Orge. Tél. : 69.04.46.48.**

Vends CBM 128 + 1541 + monit. coul. + datas sets + Jane + joystick + jeux. Prix 3 500 F à débattre. Urgent ! **Grégory MERCIER, restaurant la Route-Bleue, 42480 la Fouillouse. Tél. : 77.30.12.09.**

Vends C 64 Pal + lect. K7 + 1541 + joysticks + jeux (K7/disk) + manuels et livres. Le tout t.b.é. + disk vierges (20 à 30). Prix : 2 400 F. **Eric BELLANDE, 20, rue de Thymerais, 78570 Andresy. Tél. : 39.74.81.24 (week-end, après 21 h).**

Vends 6128 coul. + DMP 2000 + 3 rubans + nbx jeux et util. + livres (lang. machine, Basic...) + revues (Amstar, Hebdogiciel, Amstrad 100 pour 100. Le tout bon état : 5 300 F à débattre. **Sébastien FERNIER. Tél. : 37.82.63.11.**

Vends Amiga 2000 (3 mois) sous garantie. Prix à débattre. **Frédéric BERGE, 617, rue de Bugarel, bât. B4, 34070 Montpellier. Tél. : 67.27.60.41.**

Vends CBM 64 + lect. disk + lect. K7 + nbx jeux + boîtier Péritel + boîtes rangement + kit nettoyage. Le tout en t.b.é. pour : 3 000 F à débattre. **Yannick GORRE, lycée Paul-Héroult, B.P. 05, 73300 Saint-Jean-de-Maurienne. Tél. : 79.59.95.37 (repas).**

Vends pour C 64 Power Cartridge + lecteur K7 1531 + nbx log. orig. Prix à débattre. **Olivier-Laurent RIHOUET, 9, avenue de Rochegude, 92000 Nanterre. Tél. : 47.25.24.27.**

Urgent ! Vends Commodore 128 (jamais servi) + joystick, K7, lecteur K7, 1530, livres + Jane. Le tout à l'honnêteté. Prix : 1 700 F. **Manuel DE FERRAN, Cuvat, 74350 Cruseilles. Tél. : 50.46.81.16.**

Vends Amiga 500 ss garantie + softs + 3 joysticks + disks vierges + nbx accessoires. Prix : 4 500 F. **Stéphane CAMAIL, 3, rue du Pont-Colbert, esc. 1, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.04.31.**

Vds softs sur Amiga. Faire offre. Vds calculette Casio : 4000P. Le prix : 250 ou 200 F sans manuel. Cherche disq. 3" 1/2 à moins de 7 F. **Serge MONTET, 15, chemin de la Grange, 69680 Chasieu. Tél. : 78.90.66.56.**

Stop affaire ! Vds Amiga : 500 F + doc. + monit. coul. + drive ext. + ext. 512K + souris + joystick + jeux. Le prix : 8 000 F à déb. **Elie COLLOMB, 50, quai Victor-Berrière, 94360 Bry/Marne (Val de Marne), possibilité sur Paris. Tél. : 47.06.68.96.**

Amiga 500 + monit. 1084 + nbreux disq. + Tapis Souris + joystick + doc. opérationnel immédiatement. Le prix : 5 500 F. **Gilles NOIREL, 3, rue Pierre-Curie, 93800 Epinay/Seine. Tél. : 48.26.23.73.**

Vends C 64 + 1541 + nbreux jeux orig. + 2 manettes + livres : 2 500 F + imprim. MPS 801. Le tout : 3 000 F. **Antonio JACINTO, 3, rue de la Justice, 93800 Epinay/Seine. Tél. : 48.22.91.63 (après 19 h).**

Vends Commodore 128D, lect. disq. incorporé + manette + livres + nbreux jeux. Etat neuf + boîte rangement. Le prix : 2 500 F. **Arnaud LERALE, 27, avenue du Maréchal-Leclerc, Villeneuve-le-Roi. Tél. : 45.97.50.11.**

Vends Amiga 1000 Pal, 512Ko, lect. disq. 880Ko + monit. commodore 1081 (coul. et mono), délivré dans emballages d'origine. Cédé à 8 500 F, ext. mémoire ext. 2 Mo : 7 000 F, drive 1010 DE 3" 1/2 externe : 1 000 F. **Demander Jésus au 84.22.49.45 (après 21 h 30).**

Vends Solde jeux C 64 entre 80/100 F pièce. Donne aussi rangement disq., curieux s'abstenir. **Frédéric AUGST, 75020 Paris. Tél. : 43.58.04.56 (après 19 h).**

Vends Amiga 500 + nbreux jeux et utilitaires. Le prix : 4 800 F, état neuf. Super occase ! **Stpéhane GUILLEMNIN, 2, place Danton, 94200 Ivry/Seine. Tél. : 46.58.66.24.**

Vends C 64 + 1541 + monit. coul. + power cartrigde + 4 joysticks + nbreux jeux + doc. Le prix : 3 400 F. **Alain DEAIBES, 4, allées des Chevreuils, 78110 Le Vésinet. Tél. : 30.71.54.13.**

Vends C 64 + 1541 + cordon Péritel + nbreux jeux + boîte rangement + disq. vierges + manuels. Le tout 1 800 F. **Philippe ALLOY, 14 ter, rue Balzac, 91330 Yerres. Tél. : 69.48.05.07.**

Vends C 64 + lect. disq. K7 + impr. MPS 801 + nbreux jeux + 3 joysticks + souris (avec programme). Le tout : 3 000 F. **Marc POULAIN, 9, rue des Vanneaux, 91160 Ballainvilliers. Tél. : 64.48.87.17.**

Vends pour C 64 jeux. Prix sympa (disq. uniquement) et lect. K7. Le prix : 1 500 F. **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93120 Gagny.**

Vends cause double emploi, monit. coul. 40/80 col. RGB marque Printel, t.b.é, (pour C 64 ou C 128). Le prix : 800 F. **Jacky BRINKHUYSEN, 26, boulevard du Général-Leclerc, 94340 Joinville. Tél. : 48.86.65.81.**

Vends Commodore 128 + lect. de disq. 1541 + câble Péritel + nbreux jeux + livres. Le tout : 3 000 F. **Henri FAVRE, 6, boulevard de la République, 69410 Champagne au Mont d'Or. Tél. : 78.35.40.60.**

Vends C 64 + 1530 + monit. mono + joystick + nbreux jeux + doc. + revues, t.b.é. La valeur : 6 000 F, cédé 2 000 F. **François PAOLINI, rés. La Treille, qau de Champagne, 91140 Les Ulis. Tél. : 69.07.91.57.**

Stop affaire ! Vends Amiga 500 (ss garantie) + livres + tapis pour Souris + nbreux jeux et util. + joysticks. La valeur : + 10 000 F, cédé à 6 500 F (déb.) **Fernando TORRES, 21, rue de l'Amiral-Roussin, 75015 Paris. Tél. : 45.67.97.24.**

Vends lect, ext. Amiga 1010. Le prix : 800 F. Vends Tilt du numéro 1 au 3. Le prix : 10 F l'un. **Lionel MALKASSIAN, 109, bd de la Comtesse, Les Erables, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.76.81.**

Vends Commodore C 64 + lect. K7 + lect. disq. 1541 + imprim. 803 + Péritel + utilitaires + nbreux jeux avec notices en français. Le prix : 4 000 F. **Emmanuel BAVOUZET, 2, rue G.-Faure, 94430 Chennevières sur Marne. Tél. : 43.62.32.18 (18 h) ou 45.76.02.61 (19 h).**

Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + nbreux jeux sur disq. + joystick + nbreux + livres et revues. Le tout t.b.é : 1 500 F. **François JANOUIN, 7, rue de Vaudricourt, 62700 Bruay-la-Buissière. Tél. : 21.62.49.50.**

Vends C 64 Pal + 1541 + 1531 + nbreux disq. (jeux, outils, simul.) + câble Péritel + power cartridge + doc. + livres. Le prix : 2 5000 F. **Michel GASPALON, Val d'Oise. Tél. : 39.97.95.49 (le soir).**

Vds ensemble C 128 + vidéo coul. + lect. 1541 + lect. K7 + joysticks + Pads + nbreux jeux utilitaires + doc. neuf. Le prix : 5 000 F. **Gérard FEUILLET, Les Grandes-Terres, 17, allée Chante-Alouette, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.57.39.**

Vends C 64 + 1541 + 1531 + joyst. + Géos + jeux (Bard's Tale II, F 19, F 52, etc.) Le prix à déb. **Vincent LE GALLIC, 10, rue Pierre-Kohlmann, 92160 Antony. Tél. : 46.60.79.94.**

Vds C 128 coul. + 4 joysticks + 200 disq. + bureau + chaise + lampe. Le prix : 5 000 F. **Jean AMAR, 51, avenue Pasteur, 93260 Les Lilas. Tél. : 43.64.72.37.**

Urgent ! Vends monit. coul. 1702, Commodore (t.b.é.) Le prix : 1 200 F. Vend orig. C 64 et A-500. **Christophe KNAPIK, 1, rue des Coccinnelles, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.69.89.37.**

Vends C 64 + 1541 + monit. mono + power cartrigde + pro 5000 + lect. K7 + nbreux jeux + n° de Tilt + emballage origine. **Stéphane GUERIN, 169, La Bonneraie, 45130 Meug/Loire. Tél. : 38.44.41.25.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + monit. 1701 + 2 joysticks + nbreux jeux (Game Set and Match, World Class Leader Board, etc.) + boîte rangement. Le prix : 4 500 F. **Thierry MENARD, Les Epinettes, Châtillon-en-Michaille, 01200 Bellegarde-sur-Valserine. Tél. : 50.48.59.98.**

Vends Commodore 64/128 + lect. disq. + nbreux jeux et utilitaires. Le tout : 3 500 F, donne une souris et une imprimante. **Vuthy UNE, 37, rue Jean-Effel, 78190 Trappes. Tél. : 30.62.69.07.**

Vends Amiga 2000. Le prix : 2 000 F (1 méga) + drive 5.25 : 1 000 F (40/80 pistes) + carte Amiga PCXT + drive : 2 500 F et disq. **Jacques SCHBATH, 46, bd Edgar-Faure, 92700 Colombes. Tél. : 47.80.95.85 (soir).**

Vends Amiga 500 t.b.é. : 2 800 F. **Christophe. Tél. : 40.16.44.59.**

Vends Amiga 500 + monit. 1084 coul. + 100 disq. + livres + tapis + boîte + joystick. Garantie fin septembre 1989. Le tout : 5 300 F. **Jean-Luc FREMONT, 12, square Henri-Régnault, bât. G., 5e étage, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.74.74.00.**

Vends pour C 64 : 1 boîte de rangement pour disq. + capot de protection + power cartidge + jeux (vente séparée ou

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE

C'EST FACILE, RAPIDE, MOINS CHER ET C'EST DISPONIBLE !

GAMME SINCLAIR

- LOGICIELS et PERIPHERIQUES POUR SINCLAIR QL, SPECTRUM 48 / 48+ / 128 / PLUS 2 / PLUS 3
- PIECES DETACHEES pour QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48+ / 128 / PLUS 2, ZX81, INTERFACE ZX1, MICRODRIVES, IMPRIMANTE ZX, INTERFACE ZX2, etc...
- MANETTES DE JEUX et INTERFACES MANETTES pour QL et tous les SPECTRUM (y compris le PLUS 2)
- PAPIER THERMIQUE POUR IMPRIMANTE ZX
- CARTOUCHES MICRODRIVE POUR QL ET SPECTRUM
- MEMBRANES DE CLAVIER POUR QL, SPECTRUM 16/48/48+ /128
- U.L.A.s, ROMS, et circuits intégrés en tous genres.
- INTERFACES DISQUETTES ET LECTEURS DISQUETTES POUR SPECTRUM ET QL

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue SPECTRUM / QL (Spécifiez le modèle exact S.V.P.)

ATARI ST et AMIGA

- Commandez directement les tout derniers logiciels ludiques d'Outre-Manche en nous téléphonant !
- (Pas de catalogue - Commandes par téléphone uniquement)

COMMODORE 64

- Logiciels K7 au prix les plus bas !
- Interface "EXPERT CARTRIDGE" hyper-puissante et programmable avec manuel complet en Français pour sauvegardes et transferts (K7/K7, K7/ DISQUETTE, DISQUETTE/DISQUETTE, DISQUETTE/K7)

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue Commodore 64

DUCHET Computers
51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE
Téléphone : International +44 - 291 625 780
EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION dans le Monde entier
Nous acceptons les règlements par :
MANDATS POSTE INTERNATIONAUX, EUROCHEQUES, CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANCAIS, CHEQUES POSTAUX
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS
Téléphonez EN FRANÇAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+44) 291 625 780 de 8 h à 19 h.

Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales

PETITES ANNONCES

ensemble) + monit. mono. **Manuel, 75013 Paris. Tél.: 45.85.50.52.**

Vends Amiga 500 parfait état + monit. coul. 1081 + joystick + nbrx jeux et util. Le tout : 6 000 F. **Denis CRASSARD, Hautpré, 3, place César-Franck, 78530 Buc. Tél.: 39.56.16.37.**

Vends C 128 + lect. K7 + joy. + jeux + cordon monit. + capot protec. cons. + livre Basic 7.0 : 1 000 F. **Laurent BESSE, 142, bd Galliéni, 92390 Villneuve-la-Garenne. Tél.: 47.98.07.62.**

Vends Amiga 1000 : 3 500 F, monit. 1081 : 1 500 F, drive 1010 : 900 F — jeu de rams 512 K 256-15 : 700 F, monté sur Atari : 900 F, Sega 28 jeux : 1 500 F. **Didier. Tél.: 48.57.99.83.**

Vends C 128 + 1530 + Péritel + nbr K7 + livres et docs, le tout t.b.é., cause Mega ST. Emb. origine ; à déb. **Laurent POTIÉ, 78310 Maurepas. Tél.: 30.62.09.88 (après 18 h).**

Vends Amiga 500 + ext. mémoire + 2e drive : 7 00 F, garanti 1 an ; + nbrx logiciels et jeux. **Bruno LE PROVOST, 6, rue des Bouchers, 45000 Orléans. Tél.: 38.36.27.25.**

Vends C 64 + 1541 + nbrx jeux. Le tout t.b.é. : 2 500 F à déb. **Vincent MATILE, Mesinges Allinges, 74200 Thonon-les-Bains. Tél.: 50.26.31.88.**

Vends C 64 + moniteur coul. 1702 + 1541 + lect. K7 + 1 joystick + nbrx jeux (K7 + ddisq.). Prix : 4 000 F à déb. **Franck VANNIER, 17, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél.: 42.80.11.08 (après 19 h 30).**

Vends C 128 + lecteur 1541 + jeux + util. géos-superbase et écran mono vert. Le tout : 2 000 F. **Arnaud HUBERT, 71, rue des Roissys, 92140 Clamart. Tél.: 47.36.34.85.**

Vends C 128 D + joystick + nbrses disq. + power cartridge + nbrx livres : 1 500 F. **Ivan CONSTANTIN, 18, rue Cochard, 69560 Sainte-Colombe. Tél.: 74.85.53.79.**

Vends C 64 + 1541 + Péritel + boîte 100 disq. + docs + power cartridge + nbrx prog. Prix : 2 000 F. Etat impeccable. **Patrick MARTINET, 9, rue du Sergent Bobillot, 92000 Nanterre. Tél.: 47.21.16.89.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + K7 et disq., b.é. Prix : 2 200 F (à déb.), étudie toute proposition. **Sébastien PINAULT, 15, rue du Quincerot, 21500 Montbard. Tél.: 80.92.07.60.**

Vends 1541 + imprim. MPS 803 + lect. Commodore + nbrx log. (jeux, utilit., gestions, textes) + docs. Prix : 2 000 F. **Jean-Pierre VERHEECKE, 117, rue Henri-Barbusse, 92110 Clichy-sur-Seine. Tél.: 47.30.37.90.**

Vends Amiga 500 : 3 500 F ; lect. 1010 : 800 F ; monit. 1081 : 1 800 F ; extension A 501 : 1 000 F ou le tout : 6 700 F. **Sébastien BENADIBA, 6, rue Paul-Cézanne, 94000 Créteil. Tél.: 43.77.59.80.**

Vends CBM 128 D + monit. + Jane + nbrx prog. jeux util. + joystick. L'ensemble état neuf : 3 500 F. **Frédéric ELBAZ. Tél.: 48.60.97.12 (après 20 h).**

Vends Commodore AC 1 avec moniteur Thomson coul. + jeux et utilit.(multiplan, Turbo Pascal, Trivial Pursuit, Falcone, etc.). Prix : 5 000 F. **Christophe BLOIS, 483, avenue du Collet-du-Pastre, La Garonne, 83220 Le Pradet. Tél.: 94.08.06.91.**

Vends Commodore 128 + drive 1571 + monit. mono + joystick + Jane + nbrx jeux + docs : 4 500 F à déb. **Christophe TEILHET, 59, rue Chauveau, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél.: 46.24.46.22.**

Affaire ! Cause armée vends C 128 + Péritel + 1541 nouveau modèle + 1531 + livre + joystick + nbrx log. Le tout t.b.é. : 2 500 F. **Laurent BUISSIER, 2, rue Veuve-Crozet, 69240 Thizy. Tél.: 74.64.07.32.**

Vends Amiga 500 + joysticks, souris + docs, manuels, Péritel, cordons, etc. + nbrx softs pour : 3 900 F. Vends ext. mémoire neuve : 1 200 F. **Hervé DOLEAC, 64, bd de Sébastopol, 75003 Paris. Tél.: 42.78.22.56.**

Vends C 64 t.b.é. (peu servi) + lect. K7 + 3 K7 + joystick (Quikshot 2). Le tout pour 900 F. (Greenberet, Skyfox, Superzaxxon). **Stéphane GARDIEN, 16, rue de Pen-Her Pichon, 56660 St-Jean-Brevelay. Tél.: 97.60.32.73.**

Affaire ! Vends 6128 coul. + DMP 2160 + jeux + livres + housses + papier imprimante. Le tout 4 990 F seulement. **Sébastien LEGEAY, 6, avenue des Jardins, 85270 Saint-Hilaire-de-Riez. Tél.: 51.54.33.05.**

Vends Commodore 64 Péritel + 1541 + 1531 + 5 manettes + nbrses disq. utilit. et jeux : 4 500 F à déb. **Rodolphe GREMAUD, 1, allée Racine, 93140 Bondy. Tél.: 48.50.22.87.**

Vends Commodore 64 clavier + lect. disq. + power cartridge + nbrx log. + 2 manettes + tous les instructions : 4 000 F. **Arnaud FRENOIS, 15, rue Bardinet, 75014 Paris. Tél.: 45.39.04.70.**

Vends Amiga 500 + monit. + joystick + livres + nbrx jeux pour 6 900 F. **Christophe PALAYER, Les Cessards, 26730 Hostun. Tél.: 75.48.83.54.**

Vends Amiga 500 déc. 87 + monit. coul. + joystick + jeux. Prix : 5 000 F. **Thierry LEMIERE, 1, rue d'Aywaille, 92700 Colombes. Tél.: 42.42.99.31.**

Urgent ! Vends C 128 D + monit. mono + 2 joysticks + jeux (Opération Wolf, R-Type...) + livres. Le tout : 4 000 F ! **David RUBIS, 60, rue Clemenceau,54640 Tucquegnieux. Tél.: 82.21.31.20.**

Vends nbx jeux sur Amiga à bas prix. Demandez-moi la liste. Recherche jeux sur IBM PC à bas prix. Merci. **Yves CARRARA, 74, route de Genève, bât. D, 69140 Rillieux-la-Pape.**

Vends sur C 64 disq. nbrx jeux. Envoyez 2 timbres à 2,20 F pour liste. **Christian BREINL, 14, hameau des Vieux-Capucins, 28000 Chartres. Tél.: 37.28.16.48.**

Stop ! Vends C 64 N + 1541 + 1530 + K7 + nbrx jeux. Parfait état. Prix : 4 500 F. **Bruno BAUDON, 1, allée des Platanes, 95330 Domont. Tél.: 39.91.34.80.**

Vends C 64 + monit. coul. + lect. disq. 1541 + lect. K7 + nbrx. jeux sur disq. et K7 + 3 joystick + manuel C 64. Bon état. Prix : 3 580 F. **Vincent ARNAUD, 8, bd de Glatigny, 78000 Versailles. Tél.: 39.54.73.29 (après 18 h).**

Vends C 64 + monit. coul. + 1530 + jeux : 1 800 F. Vends jeux en K7 : 40 F l'un. Achète Atari 520 STF DF NR + jeux : 2 300 F. **Alexandre HUWE, 109, rue Berlioz, 78140 Velisy. Tél.: 34.65.14.24.**

Vends digitaliseur audio pour Amiga 500/1000/2000 : 490 F. **Philippe. Tél.: 45.25.55.73.**

Cause Amiga vends pour C 64 tablette koalapainter - souris - game killer - jeux utilitaires - livres - docs - disq. Prix à débattre. **Gaston THIERY, 15, allée Maryse-Bastie, 27400 Louviers. Tél.: 32.40.71.09.**

Vends C 64 + 1541 + nbrx jeux + monit. coul. + impr. Valeur : 10 000 F ; vends 5 000 F à déb. avec livres et boîtes de rangement. **David BONNIVARD, 431, boulevard Polangis, 94340 Joinville-le-Pont. Tél.: 48.85.60.50.**

Vends Commodore C 64 + jeux + livres + 1 joystick + 1530 au prix dément de 1 300 F. **Emmanuel STRUB, Anteuil, 25340 Clerval. Tél.: 81.93.82.71.**

Vends C 1218 + 1541 + monit. mono + power clartridge + MPS 803 + revue micro application + calc. result. + nbrx PGM avec doc. Le tout : 5 000 F. **André NASI, Les Saffres, 84600 Valreas. Tél.: 90.35.28.79.**

Vends C 128 D + 1571 supl. + monit. imp. GP100 + RS 232 + liv. (CPM, bible.) + basic 128 + superbase + logo + nbrx K7. 6 500 F à déb. **André NASI, Les Saffres, 84600 Valreas. Tél.: 90.35.28.79.**

Vends C 64 + péritel + 1541 + power + 2 boîtes de rangement et nbrx jeux (R-Type, Robocop, Dragon Ninja) + logiciels. Le tout : 3 800 F à déb., en t.b.é. **Philippe JALQUIN, 251, rue Edouard-Vaillant, 93140 Bondy. Tél.: 48.50.05.91 (après 19 h).**

Vends C 64 + 1541 + 1531 + 150 disq. + boîtes de rangement + logiciels + cable. T.b.é. 4 800 F à déb. Vends VCS 2600 + cartouches : 1 000 F. **Thierry DINTRAS, 229, rue Edouard-Vaillant, 93140 Bondy. Tél.: 48.47.42.76.**

Vends C 64 + drive + péritel + 2 joy. t.b.é. (1 an) + 17 des meilleurs jeux (Chuck Y., Apollo, Train, Gunship, Pirates, Defender, Test Drive, etc.) le tout : 3 000 F. **Philippe KOTLARSKI, 3, rue Georges-Lardennois, 75019 Paris. Tél.: 42.09.97.33.**

Vends PC 10 3 de Commodore 640 Ko Ram + 2 lecteurs 360 Ko + monit. mono + impr. Citizen 120 D + utilitaires. Le tout : 4 000 F. **Jean-Marc BERNADET, 6, rue Capazza, 13004 Marseille. Tél.: 91.85.43.34.**

Vends C 128 D + 1541 + 1530 + monit. coul. 1901 + impr. Seikosha 500 GP + 250 disks + emul. minitel + 10 Kg de doc + form. Basic (2) + 12 livres. 8 000 F. **Jacques FORT, 1, rue du Docteur-Labbé, 75020 Paris. Tél.: 43.61.86.55 (après 19 h).**

Vends Amiga 500 sous garantie + log. : Deluxe, Paint II, Falcon, Super Base, Ums Turbo Cup + joystick. 4 500 F. **Eric MONBLANC, 4, passage Dieu, 75020 Paris. Tél.: 40.09.13.72.**

Affaire C 64 N capot. fumé 1541 + housse + jeux + boîtes de rangement et Advanced Music System original avec notice. 3 900 F. **Marc CASTELLARO, 108, bd Valmy, 92700 Colombes. Tél.: 47.82.72.96 (après 20 h).**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + mon. mono + 4 joysticks + 55 disks + boîtes de rangement + nbrx jeux + 2 autoformations + docs + emb. origine. T.b.é. général : 1 800 F. **Stefan JANISZEWSKI, 17, impasse des Orteaux, 75020 Paris. Tél.: 43.67.25.97.**

PC Engine l'arcade à domicile

Shoot Again

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMEE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TEL. : 40 38 02 3

Nintendo

Console Nec + R-Type
2 499 Frs

NOUVEAU :
Booster péritel tout standart
Correcteur de couleur RGB/NTSC

SHOOT AGAIN TOUJOURS PLUS FORT
EXCLUSIF !!!
Star war...Contrat...Track & field II
disponible pour votre console NINTENDO.
PROCHAINEMENT
Opération wolf et Indiana jones

SEGA

Console + Hang-on	990	Golvellius	299
Light phaser	249		
Lunettes 3D	290	Nouveautées :	
Control stick	129	Y's	299
		Time soldier	299
		Rastan saga	299
Jeux :		Out run 3D	299
R-Type	299		

VOUS PENSEZ CONSOLES, ALORS
PENSEZ SHOOT AGAIN, LE SPECIALISTE
Toutes cartouches en stock (SEGA & NINTENDO)
Vente par correspondance
TEL : 40.38.02.38

NINTENDO

Console de base	990	Ghost'n gobelins	375
Console de luxe	1675	Gun smoke	375
Zapper	270	Trojan	375
Joystick Nes adv...	375	EXCLUSIF :	
R.O.B.	420	Star war	395
Super Mario II	375	Contrat	395
Ice hockey	375	Adaptateur	349

NEC

Console+R-Type	2499	Clavier alpha/num	N.C.	Chan & chan	499	Galaga 88	449	NOUVEAUTEES :	
Ecran LCD (10 cm)	N.C.	Boitier RGB/NTSC	299	Alien crush	499	Tennis	499	P 47	549
Adaptateur 5 joys.	349			Wonder boy II	399	Base ball (Namco)	449	F 1 pilot	499
Joystick turbo	399	JEUX :		Rastan saga	499	Base ball (Hudson)	499	Moto roader	499
XE-1 pro	999	R-Type I	449	Dragon spirit	599	Kung-fu	449	Wartner	499
Lecteur CDRom	4799	R-Type II	499	Tales of monster...	549	Son son II	549	Dungeon explorer	499
Booster toutes TV	399	Victory run	449	Shanghaï	399	Space harrier	499	Vataru	575

Vigilante	575
Tiger pilot (Hit n 1)	N.C.

PREVIEWS
Defender of the crown et Dragon's lair sur CD Rom, Out run, Golfs...

TI 67 **BON DE COMMANDE** à découper, puis à retourner à **SHOOT AGAIN**, 145 rue de flandre, 75 019 Paris

Nom.....
Adresse.....
.....
.....
Ville.....C/Postal.....

Veuillez m'envoyez le matériel suivant .....
.....
Pour un montant de :.....+ frais de port.....
Soit au total la somme de.....

☐ Réglement par chèque à l'ordre de SHOOT AGAIN + frais de port (jeu 25 frs / console 60 frs)

☐ Réglement par contre remboursement, frais de port jeu 40 frs / consoles 80 frs

GRATUIT POUR LA CONSOLE NEC

Vends C 128/64 + monit. coul. + lect. disk. 1541 + joyst. + livres + logic. : 3 350 F. Vends Power : 250 F. **Kham VANNAXAY, 14, avenue du Père-Lachaise, 75020 Paris. Tél. : 47.97.04.71.**

Ext. Commodore PC 1 comprenant 3 Slots supplémentaires, 1 alimentation, 1 disk dur 20 ou 32 + carte. **Patrick LONCQ, 1, av. Marx-Dormoy, 94500 Champigny/Marne. Tél. : 43.42.96.37.**

Vends Amiga 500 (4 mois sous garantie) + 2 originaux + 1 joystick + tapis souris + cordon TV et chaine hi-fi + boîte rangement disquettes. Prix : 3 600 F. **Jerôme DUBOUIT, 26, rue Amédée-Guyard, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.54.19.**

Vends Amiga (déc. 88 sous garantie) + 1 joy. turbo, 10 disq., 13 jeux (O. Wolf, T. Blade etc.) + une house + 1 boîte de rangement. Le tout : 3 500 F. **Olivier ALIOTTI, 7, résidence du Val-de-Bièvre, 94260 Fresnes. Tél. : 46.68.75.61 (après 7 h).**

Vends pour Amiga le True Basic avec le Runtime et le Developer's Toolkit. Le tout : 800 F. **Yorgo HADZIATHANASSIOU, 12, rue du Maréchal-Foch, 94310 Orly. Tél. : 48.52.67.90.**

Vends C 64 + 154 + nbrx jeux. Le tout pour un prix de 2 800 F. Prix à déb. **Jérôme GOURDON, 2, rue Lamartine, 49413 Saumur, Cedex BP 122. Tél. : 41.51.07.66.**

Vends lect. 1010 Amiga (3,5 1/2) 800 F + orig. Amiga 50 F + Amiga Gold Hits (4 jeux 150 F + monit. 1081) 1 800 F à déb. **Jérôme ANCTIL, 8, rue Saint-Antoine, 91150 Etampes. Tél. : 60.80.10.85 (après 19 h).**

Vends Commodore 128 D + jeux + Power Cartridge + Jane. Le tout : 2 500 F. **Jean-Jacques PENOT, 7, rue Louis-Boilly, 75016 Paris. Tél. : 45.20.04.14 (soir).**

Vends C 128 + drive 1541 + 500 progrs. + 3 joysticks + impr. Bull L 32 : 1 000 F. **Bertrand. Tél. : 39.83.37.47 (après 19 h).**

Vends C 128 + lect. disk. 1541 + lect. K7 1530 + impr. MPS + Power Cartridge + cordon péritel 80 col. coul. + joyst. + livres + nbrx jeux : 3 200 F à déb. **Guillaume GREFFIN, 11, rue des Rondeaux, 95580 Andilly. Tél. : 34.16.63.38.**

Vends C 64 : 500 F + lect. 1541 : 1 000 F + monit. mono : 500 F + nbrx jeux (Test Drive, Alien Syndrome, The Train, Flight Simulation III) : 400 F. **Yann MICHEL, 76, rue Lamartine, 92000 Nanterre. Tél. : 47.25.30.29.**

AMSTRAD

Vends CPC 6128 coul. + nbrx log. (util. et jeux) + disq. vierges + manette. Valeur : 6 000 F, cédé : 4 500 F t.b.é. **Stéphane PASQUIER, 1, rue Miséricorde, 49230 Montfaucon-Noine. Tél. : 41.64.71.19 (week-end).**

Stop affaire ! Pour Amstrad CPC K7. Vends nbrx jeux à bas prix. **Antony AUBERT, 6, rue Jean-Mermoz, 17730 Port des Barques. Tél. : 46.84.81.75.**

Vends Amstrad 6128 coul. t.b.é. + nbrx orig. : 3 500 F. **Isabelle BESSON, 6, boulevard de la Mairie, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.40.66.**

Vends Amstrad CPC 464 coul. + lect. disq. 3" + jeux K7 et disq. + synthét. vocal + livres + C.A.O. Le tout en t.b.é. : 4 100 F. **Laurent GUILLEBEAU, 1, résidence des 4 Arpents, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 34.60.35.86.**

Vends Amstrad CPC 6128 + nbrx disq. + 2 joysticks : 2 100 F + cordon magnéto + magnéto + 5 K7 : 2 360 F. **Cyril THIERRY, 8, allée de la Herse d'Or Dammartin en Goële, 77230 Dammartin en Goële. Tél. : 60.03.12.49 (après 19 h).**

Vends Amstrad 6128 mono + nbrx jeux + livres + revues : 2 500 F (à débattre !). **Christophe MONMARTHE, 44, rue de Calais, 60000 Beauvais. Tél. : 44.45.23.49.**

Urgent ! Vends CPC 464 mono + nbrx jeux + 2 joysticks (dont un Cobra, valeur : 750 F) + manuel. Le tout en t.b.é. : 1 490 F à débattre ! **Éric NASUTI, 106, boulevard Louis-Icard, 06130 Grasse. Tél. : 93.70.13.43.**

Vends Amstrad CPC 464 coul. + K7 joystick + Tilt spécial Amstrad : 2 000 F à débattre ! **Christelle COUSYN, 11, Route Nationale Saint-Martin, 62120 Aire-sur-la-Lys. Tél. : 21.39.29.34.**

Vends CPC 6128 écran coul. (sous garantie jusqu'au 31-10-89) + manuel util. + nbrx log. (jeux d'arcades, aventures, réflexion...). Prix : 2 500 F. **Patrick SAUSSARD, 31, allée Voltaire, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : 48.49.43.76.**

Vends CPC 464 coul. + lect. disq. DD1 + 11 jeux (K7 et disq.). Le tout : 4 500 F. **Stéphane DESTOOP, 10, place Piquand, résidence des Bourbons, 03100 Montluçon. Tél. : 70.28.56.94.**

Vends Amstrad CP C 464 + monit. coul. + tuner TV + antenne TV (en option) + nbrx jeux + double joysticks + 1 manette + guide. Le tout : 3 500 F. **Serge FLEURY, 61, rue Raymond-Losserand, 75014 Paris. Tél. : 43.27.12.16.**

Vends jeux pour Amstrad CPC 464 : Silence Service ; Kung Fu Master ; Ikari Warriors. Le tout acheté : 450 F, revendu : 200 F. **Sébastien LAMBOLEY, Le Clos Roussey Develey, 25870 Geneville. Tél. : 81.56.82.45.**

Vends Amstrad 464 mono + nbrx jeux + manuel d'util. + livres + K7 Demons + joystick avec doubleur. Prix à débattre ! **Paris. Tél. : 40.09.07.47.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + lect. K7 + joystick + doubleur + 7 disq. + Budget familial. Prix : 3 500 F (année 88). **Daniel Paris. Tél. : 48.34.00.69 (le soir).**

Vends Amstrad PC 1512 SD, mono + 4 jeux + l'intégral PC ; état neuf de décembre 87 : 3 800 F. **David SABBAGH, 17, allée Edmond-Michelet, 95580 Margency. Tél. : 34.16.15.16 (après 18 h).**

Vends CPC 6128 coul. t.b.é. (86) + nbrx jeux et util. + revues + câble magnéto. Le tout : 2 800 F. **Stéphane SPORTOUCH, 15, square des Hautes Chalais, 35200 Rennes. Tél. : 99.50.03.32.**

Urgent ! CPC 464 coul. + nbrx jeux + nbr. revues + joystick + manuel d'utilisation. Ouvert à toutes offres correctes. **Laurent MAURY, 56, rue Charles-Brennus, 34500 Béziers. Tél. : 67.76.50.85.**

Urgent ! Vends Amstrad CPC 6128 coul. + câble magnéto + nbrx jeux et util. + joystick + revues. Le tout en t.b.é. :300 F. **Frédéric FOURTEAU, 144, rue du Courtiou, 33127 Saint-Jean-d'Illac. Tél. : 56.21.89.72 (après 19 h).**

Stop ! Affaire ! CPC 6128 coul. + nbrx jeux + util. + livres + 2 joysticks + doubleur + magnéto K7 + nbr. K7 + kit téléchargement : 3 500 F. **Denis NO MURA, 18, allée des Soudanes, 78430 Louveciennes. Tél. : 39.69.27.12.**

Stop ! Vends CPC 6128 coul. + nbrx jeux, util. + 2 joysticks + livres + revues + magnéto + nbr. K7 + kit téléchargement. Le tout : 3 500 F. Faites-vite ! **Denis NO MURA, 18, allée des Soudanes, 78430 Louveciennes. Tél. : 39.69.27.12.**

Vends Amstrad 6128 Azerty coul. + joystick + nbrx jeux : Precator, Platoon... Le tout en t.b.é. : 4 500 F. **Stéphane BUFFET, 69, rue Jean-Moulin, 93470 Coubrou. Tél. : 45.09.27.83.**

Affaire ! Vends Amstrad 6128 coul. + joystick + nbrx jeux + livre + Mags. Tête de lect. à revoir ! Le tout : 1 500 F. **Jean-Christophe AMIOT, 17 le Prés des Coulons, 78810 Feucherolles. Tél. : 30.54.33.42 (après 19 h).**

Vends CPC 6128 coul. + nbrx jeux + DMP 2000 + doubleur + joystick. Le tout (état neuf), pour : 3 800 F (possible vente séparée). **Alexandre CLÉMENT, 72, rue Nollet, 75017 Paris. Tél. : 42.29.39.28.**

Vends CPC 6128 coul. + AMX Mouse + nbrx jeux + util. + nbr. revues + livres + housse de protection. Urgent ! Prix : 3 800 F. **Emmanuel BENAZET, 29, rue Saint-Amand. Tél. : 45.31.92.10.**

Vends Amstrad CPC 6128 + 2 joysticks + nbrx jeux (Fer et Flammes, Bob Winner, etc.) + monit. coul. Le tout : 3 500 F (cause ST) à débattre ! **Keine BOUHIZA, 51, rue de Montreuil, 75011 Paris. Tél. : 43.67.37.89.**

Vends Amstrad 464 coul. + lect. disq. DDI + 1 joystick + nbrx jeux + revues + livres, en t.b.é. : 3 000 F seulement. **Guillaume SABRIEL, 7, place Pinel, 75013 Paris. Tél. : 45.85.37.21 (après 20 h).**

Vends Amstrad PC 1640 HD20 + monit. coul. HD PCECD + imprim. Amstrad 3500 LQ + imprim. DMP 4000 encore dans son emballage. **Christian CREUZOT, 176, boulevard de Charonne, 75020 Paris. Tél. : 43.56.04.31.**

Vends CPC 6128 coul. + imprim. DMP 2000 + Arsene + joystick + livres + nbr. revues. Le tout : 4 500 F. **Pierre LALISSE, 11, allée des Cytises, 95590 Presles. Tél. : 34.70.27.01.**

Vends monit. mono CPC 664 adaptable sur 6128 + joystick. 999 F à débattre. **Tél. : 64.56.39.15.**

Vends 6128 coul. + DMP 2000 + 3 rubans + nbrx jeux et util. + livres (lang. machine, Basic...) + revues (Amstrad, Hebdogiciel, Amstrad 100 pour 100. Le tout bon état : 5 300 F à débattre. **Sébastien FERNIER. Tél. : 37.82.63.11.**

Urgent ! Vends 464 mono + 34 jeux (orig.) + housse + revues + adapt. Péritel MP 1 + joyst., valeur : 3 800 cédé à 1 900 F à déb. T.b.é. + 8 revues Amstrad 100 %. **David. Tél. : 45.09.44.25 (après 18 h 30).**

Urgent ! Vends clavier 6128 (t.b.é.) + nbrx jeux + livre + joystick + disq. CPM. Prix : 2 100 F (à débat.) **Julien DELPRAT, 38, rue Parmentier, 92299 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.59.08.40 (après 18 h).**

Vends 464 mono + nbrx jeux : 1 200 F. 6128 mono + lect. 5"1/4 + crayon opt. + interface multiface 2 + impr. + disq. : 4 500 F (cadeaux). **Guy MOIGNE, 13 bis, rue du Charné-Sagy, 95450 Vigny. Tél. : 30.39.32.56.**

Vends C 128 coul. + 4 joysticks + 200 disq. + bureau + chaise + lampe. Le prix : 5 000 F. **Jean AMAR, 51, avenue Pasteur, 93260 Les Lilas. Tél. : 43.64.72.37.**

Vends Amstrad PC 1512, comprenant un lecteur de disquettes, un disque dur de 20 méga, un écran couleur CGA, prix : 5 000 F. **Véronique GARDY, Paris. Tél. : 45.26.44.14.**

Stop affaire ! Vends pour Amstrad CPC 464 nbrx jeux dont(Crazy Cars II, Dragon Ninja, Robocop, After-Burner,etc.). **Yann LIOBARD, St Nicolas de Macherin l'Etang, 38500 Voiron. Tél. : 76.06.06.90.**

Vends 464 monit. coul. t.b.é. + nbrx originaux (Basket-Master, Barbarian, Renegade...) pour seulement 1 500 F. **Ludovic LABAL, 3, rés. du Clos d'Orléans, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.73.31.20.**

NOUVEAU
MICRO-ESPION TX 2007
240 F SEULEMENT
GARANTI 3 ANS

UNE OREILLE PARTOUT !

Pour tout surveiller, tout découvrir, tout savoir, à distance et discrètement.

Pile 9 volts (Alcaline) 30 F

TRÈS SIMPLE : une pile 9 volts à brancher, c'est tout ! Dès lors, il émet pour vous.
TRÈS DISCRET : très petit, sans fil, sans antenne si nécessaire, fonctionne sans bruit.
TRÈS EFFICACE : il vous retransmet en direct tous les bruits, les conversations de l'endroit où il est placé. Vous recevez cette émission à distance (jusqu'à 5 kms et plus !) sur un SIMPLE POSTE DE RADIO en FM, auto-radio, radio K7, walkman FM, chaîne stéréo, etc... et vous entendez tout, tout ! Capte un chuchotement à 10.m
TRÈS, TRÈS UTILE... pour surveiller enfants, malades, magasins, bureaux, maisons, garages, et résoudre tous les problèmes de vols, détournements, escroqueries, etc...

UNE VRAIE RADIO-LIBRE (20 kms) simplement en rajoutant piles et antenne
Voir mode d'emploi en Français.
TECHNIQUE : Fréquence, 88-115 Mhz - Alimentation : 9 à 18 volts si necessaire.

ESSAYEZ VITE CET APPAREIL, MEILLEUR RAPPORT QUALITE-PRIX :
PLUS DE 100 000 APPAREILS VENDUS A CE JOUR (nous sommes fabricants, nous fournissons administrations, police, armée, ambassades, détectives, gardiennages, tous professionnels, etc).

COMMANDEZ AUJOURD'HUI
BON DE COMMANDE CI-DESSOUS
Par téléphone 24 h/24 : **91 92 39 39 +** - Télécopie : 91 42 14 85
Télex 402 440 F ***Envoi discret et rapide. RECOMMANDÉ 48H***

Par correspondance. **BON DE COMMANDE**
à découper ou recopier et retourner vite à :
Laboratoires PRAGMA - BP 26 - 31 Rue Jean-Martin - 13351 Marseille Cedex 5

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____
_____
CODE POSTAL _____ VILLE : _____
PAYS : _____

○ Oui, expédiez-moi _____ TX 2007 (précisez quantité) au prix unitaire de 240 F + 15 F recommandé urgent
○ _____ Piles 9 volts (Alcaline) au prix ce 30 F l'unité
○ Ajoutez votre catalogue complet 100 produits originaux au prix de 30 francs.
○ Ci-joint mon règlement du total _____ francs par : ○ FACTURE SVP
○ Chèque ○ Mandat-Lettre ○ Mandat International (+ 30 F)
○ Expédiez-le moi en CONTRE-REMBOURSEMENT.
Je paierai 25,00 F de plus au facteur.

TILT JUIN

PETITES ANNONCES

Stop affaire ! Cause Amiga, vends Amstrad CPC 464 + monit. coul. BE + jeux + livres (1 600 F), DD1 + nbrx jeux (news) 1 300 F ou le tout cédé 2 700 F ! **Nicolas CAIAZZO, 1, HLM le Stade, 13230 Port St-Louis-du-Rhône. Tél. : 42.86.39.30.**

Vends CPC 464 coul. 2 000 F, DD1 1 500 F ou le tout + nbrx jeux (K7,disq) + livres 3 500 F. **Pascal Galland, 32-34, rue Barbes, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 46.71.29.31.**

Vends CPC 464 coul + drive DD1 + Mirage Imager + jeux + joy pro 500 + revues. Prix : 2 700 F. **Alexandre Montigny, 348, rue d'Epinay, 95100 Argenteuil. Tél. : 34.10.62.93.**

Vends CPC 6128 coul. avec 4 joystick + 39 revues et nbrx jeux, prix : 4 500 F à déb. **Denis RILI, 5, rue Marcel-Sembat, 93430 Villetaneuse. Tél. : 48.27.92.80 (après 18 h).**

Vends CPC 464 M + lect. DD1 + adapt. Péritel + synthé + 20 K7 + 30 disks + livres + doc + revues + housse. Le tout t.b.é. 2 500 F. **Luc GAUDIN, 41, quater avenue de la Division-Leclerc, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : 39.64.26.75.**

Vends Amstrad CPC 6128-88 monit. coul. + 500 log. + 3 joysticks et log. travail + boîte rangement + doubleur + livre. Prix : 6 000 F. **Sylvain HEURGUIER, 56, rue de Nancy, 94170 Le Perreux. Tél. : 48.72.72.50.**

Vends Amstrad PC 1640 DD acheté le 30/11/88 carte herc., écran blanc. Prix : 7 500 F pos. achat de logiciels prix à déb. **LEBRUN. Tél. : 34.72.63.10.**

Vends CPC 464 + monit. cou.CTM 644 avec nbrx jeux, contactez-moi vite. Prix : 1 700 F à déb. **Grégory GELERNT, 19, avenue Léopold-II, 75016 Paris. Tél. : 45.25.74.93.**

Vends CPC 6128 t.b.é. mon. coul. + nbrx jeux + housses. Le tout 2 500 F. **Aselis ROUSSEAU, la Commanderie, route de Villedieu Roaix, 84110 Vaison la Romaine. Tél. : 90.46.14.73.**

Vends Amstrad PC 1512 SD coul. + nbrx jeux orig. (KQ4, PQ1 et 2, Def...) + livres + rang. + disq. vierges + nettoyage + joysticks PC. T.b.é. : 6 000 F. **Nicolas GROSLIER. Tél. : 60.77.76.85.**

Vends CPC 6128 coul. état neuf (87) + imprim. DMP 2000 + nbrx jeux + testomat + OCP art Studio + rang. disc + livre d'initiation au basic. Prix : 4 000 F. **Thomas CHENOT, 12, rue de Nesles, 75006 Paris. Tél. : 43.54.66.12.**

Vends Amstrad CPC 464 mono + très nbrx jeux + joystick + livres 2 700 F. **Edouard LASSALAS, 5, rue de Versailles, 92410 Ville d'Avray. Tél. : 47.50.39.25.**

Vends Amstrad PCW 8512 complet (DD, imprim.) + progr. (tableur, DR Graph, C Basic,...) état neuf, prix : 3 500 F. **Vincent TIFFOCHE, 1, rue Fougereau, 45100 Orléans. Tél. : 38.51.03.87.**

Stop ! Vends CPC 6128 coul. + imprimante DMP 2160 + nbrx jeux, le tout en t.b.é., cédé à 3 800 F. **Marc DUROCHER, 4, place André-Malraux, 92390 Villeneuve la Garenne. Tél. : 47.99.87.58.**

Vends Amstrad CPC 464 coul. + 3 manettes + nbrx jeux + synthé voc. Prix : 2 500 F. **Michael. Tél. : 48.03.02.24.**

Vends Amstrad 464 coul. t.b.é. + DDI1 + nbrx jeux + 1 joystick + manuels, le tout 3 000 F. **Laurent SZUMNY, 11, rue du Beau-Site,. 91440 Bures sur Yvette. Tél. : 69.07.58.63.**

Vends séparée possible clavier Amstrad CPC 6128 + monit. coul. + lect. 5"1/4 complet. 3 700 F le tout. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél. : 43.72.64.64.**

Vends CPC 464 coul. + lect. de disk + joysticks avec doubl. + tabl. + trait. texte + nbrx jeux + mode d'emploi et livre bon état :3 500 F. **Jérôme GRASSET, 11, avenue Robert-Schumann, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : 46.30.85.57.**

Vends K7 pour 464 à bas prix (Arkanoid 2, Rygar...), vends K7 et cartouches pour 800 XL. Recherche aussi wargames en disk Amstrad. **Laurent CHEVALIER, 24, rue du 6-juin, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.43.19.**

Vends CPC 464 sans monit. + adapt. Péritel + multiface II + lect. DDI + jeux sur K7/disk, le tout pour 2 500 F. Sega + 5 jeux : 1 000 F/garanti. **Serge BEAUVOIS, 11 bis, villa du Bel-Air, 75012 Paris. Tél. : 46.28.18.85.**

Vends Amstrad PC 1512 DD double drive t.b.é. + nbrx log. : jeux, utilitaires. Prix : 5 700 F. **Jean-Marie ROUSSEAU, 34, rue de Gometz, 91440 Bures sur Yvette. Tél. : 69.07.43.03.**

Stop affaire ! Vends Amstrad 6128 coul. encore sous garantie + 1 manette + nbrx jeux + 1 doubleur. Prix : 3 000 F. **Thomas LEQUEUX, 8, rue Pierre-Lescaut, 95190 Goussainville. Tél. : 39.88.98.62.**

Vends CPC 464 mon. coul. + lect. DDI + souris Amx + 3 joysticks (dont 2 Speedkings) + nbrx dk et k7 + cordon branchement 2 man. 4 500 F à déb. **Franck DUNAND, Le Nant, 74660 Vallorcine. Tél. : 50.54.60.66.**

Vends Amstrad 6128 coul. doubleur, joystick, nbrx jeux et manuel. T.b.é., le tout 2 990 F.**Matthieu BRUGGER, 79, rue Brillat-Savarin, 75013 Paris. Tél. : 45.89.05.27.**

Vends Amstrad PC 1512 HD, neuf, 640 ko ram, lect. disk, disque dur 20 Mo, souris, nbrx utilit. et jeux. Prix : 10 000 F. **Gilles D'ANDREA, 33, rue de Callong, 11500 Quillan. Tél. : 68.20.09.77.**

Stop affaire ! Vends 2 500 F Amstrad CPC 6128 + monit. coul. + livres + jeux K7 + joysticks. **Hugues MAYNADIER, 2, place St-Blaize, 18370 Chateaumeillant. Tél. : 48.61.32.93.**

Vends Amstrad 464 monit. coul. + nbrx jeux + 1 joystick + mode d'emploi : valeur + de 6 000 F, vendu 2 600 F. Bon état. **Dominique DESMONT, 100, rue Orfila, 75020 Paris. Tél. : 48.07.00.96.**

Vends CPC 464 + monit. coul. + housse protection + joysticks + nbrx jeux exc. état, le tout 2 500 F. **Frédéric LELYON, 33, rue Jules-Vedrines, 92240 Malakoff. Tél. : 46.57.22.51.**

Stop ! Vends CPC 464 coul. + DDI 1 + nbrx jeux t.b.é. + revues, le tout : 3 000 F (urgent !). Vente uniquement à Paris ou région parisienne. **Claude KNAPIK, 1, rue des Coccinelles, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.69.89.37.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + lect. FD1 + 36 jeux + copieur + traitement de texte + joystick : prix 3 200 F. **Guillaume BRISSON, 28, rue Marcel-Sembat, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.73.21.**

Vends ordinateur Amstrad CPC 6128 écran coul. nbrx jeux et utilit. 2 manettes. Age 1 an. Prix : 3 000 F. **Anthony LEPAN, 25, rue du Pf-Langevin, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.00.60 (après 18 h).**

Vends lecteurs 5"1/4 neufs double face pour Amstrad CPC 464, 664, ou 6128 avec alimentation : 950 F. **Stéphane MATHIEU, 25, rue Allard, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 43.28.62.19.**

Vends Amstrad CPC 464 coul. + lect. 3" + jeux K7 et disq + livres + synthétiseur vocal + CAO. Le tout t.b.é. : 4 100 F. **Laurent GUILLEBEAU, 1, résidence des 4 Arpents, 78330 Fontenay le Fleury. Tél. : 34.60.35.86.**

Affaire ! Vends Amstrad CPC 464 + monit. coul. + joystick + nbrx jeux, le tout t.b.é., 1 100 F. **Jérémy RAGOT, 14, rue Paul-Doumer, 95580 Andilly. Tél. : 34.16.15.71.**

Vends CPC 6128 coul. + imprim. DMP 2000 + papier, joystick, crayon opt. + nbrx jeux et utilit. + manuels et boîte de rangement. Le tout t.b.é. : 5 600 F. **Sébastien FLEURY, 32, rue Madiraa, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.34.14.98.**

Vends lecteur 5"1/4 vortex F1-X pour Amstrad 6128, prix 2 000 F + jeux orig. de 50 à 100 F + utilit. musique dessin sprites. **Jean-Pierre ZAMPOL, 24, rue des vignes, 57740 Longeville les St-Avold. Tél. : 87.92.60.61 (après 18 h).**

Vends PC 464 coul. + DDI + lect 5/4 + imprim. DMP 2000 + synthé vocal + graphiscop 2 + nbrx logiciels : 7 000 F. Vente séparée poss. **Franck CHAPUT, 5, bd de la Grande-Ceinture, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.14.50.51.**

Vends CPC 464 + DDI1 + 64 Ko + crayon opt. Mark 2 + écran coul. CTM 644 + nbrx jeux disk + jeux K7 + 27 disk vierges + 2 joystick. Le tout 4 500 F. **Alix LEFOL, 34, avenue Raphaël, 75016 Paris. Tél. : 45.25.35.48.**

Vends disc 120 Ko jeux, util., éduc. pour CPC 464, 664, 6128. Prix : 100 F, envoi sous 24 h. Tout plein d'inédits (en basic). **Manuel DA SILVA, 41, rue de Plaisance, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.73.87.48.**

APPLE

Vends Apple IIe mono lecteur externe + joystick + nbreux disq. : 2 800 F à débattre. Ach. Arkaniod sur IIC. **Guillaume PUISEUX, 40, avenue Julien, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.35.08.33.**

Vends Apple II + monit. ambre + joy. + 2 drive + 2 cartes Z 80 + 2 flopydrive + ext. + peritel + jeux + util. Ach. 4 700 F vends 3 500 F. **Denis SUBLEMONTIER, 101, av. Chadon, A 14, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.33.51.84.**

Vends Apple IIc + écran vert + joystick + nbreux jeux et progr. + souris. Le tout 5 000 F + sac 100 F. **Paul ROUFFIGNAC, 36, rue de Sévigné, 75003 Paris. Tél. : 42.71.68.70.**

Vends Apple IIc, imprimante, souris, joy. + 160 disks + 3 boîtes rangement, en b.é. : 5 000 F, + mon. coul. : 7 000 F (Philips). **Stéphane WILLEMIN, 39, rue Chaptal, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.57.29.02.**

Vends Apple II e avec joysticks, drive, disquettes + nbreux livres de progr. : état impeccable 3 000 F. **Eric GENETRE, 189, boulevard Brune, 75014 Paris. Tél. : 45.43.95.99.**

Vends Appe IIc + écran mono + souris + nbreux log. + boîte de rangement + 4 log. pour minitel, 3 500 F (à débattre). **Samy LAGHBABI, 105/107, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.03.74.17.**

Vends Apple II GS + 2 lect. + 1 lect. 5'1/4 + imagewriter II + 1 mo + carte stéréo + carte CPM + 350 disk 3'1/2 + doc developpeur + logiciels originaux : 15 000 F. **Michel JOANIQUET, Haut Mour, 65250 La Barthe de Neste. Tél. : 62.98.21.98.**

Vends Apple IIc 384 k entièrement révisé, moniteur avec stand, sac. Transport, souris, joystick, logiciel Appleworks, nbreux jeux, 4 500 F. **Laurent CROZE, 23, rue du Passe-Volant, 78320 Le Mesnil Saint-Denis. Tél. : 34.61.71.49.**

Vends Apple II europlus 64k monochrome + drive + cartes grappler Z 80, 80 col. + jeux + joystick, prix : 2 500 F. **Michel AYAULT, 83, rue Simone-Signoret, 95000 Vaureal. Tél. : 34.21.07.06.**

Vends Apple IIc 128 Ko, excel. état, drive ultra plat, monit. mono, clavier à touches, fonctions numériques, joystick + jeux + doc + livres prog. 3 400 F. **Nicolas CAILLY, 7, rue Foucault, 92110 Clichy. Tél. : 47.39.15.75 (après 17 h).**

Vends Apple 2c 128 Ko, nbrx log. utilit. et jeux + 2e lect. + souris + doc. livres sans monit. Pris : 3 000 F. **Jeanine THARAUD, 581, route d'Englannaz, 74210 Faverges. Tél. : 50.44.55.86.**

Vends Apple IIe + monit. + cartes + 2 drives + joystick + ventilo + nbrx jeux : 400 F. Vends imprim. Imagwriter : 2 500 F. Le tout t.b. état : 6 000 F. **Guillaume CASSA, 144, rue A.-Daudet, 13410 Lambesc. Tél. : 42.92.92.48.**

Vends Apple IIc, monit. mono, souris, lect. ext., câble Péritel, le tout 3 500 F. **Mathieu ROGER, 27, rue de Port-Royal, 78470 St-Lambert-des-Bois. Tél. : 30.43.75.73.**

Vends Apple II GS, prix à déb. **Gérard PERRET, 14, rue du Champ-de-Manœuvre, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.28.24.38.**

Vends Apple IIc (87), lect. int. 5" 1/4 + monit. mono. avec support + souris + câbles + doc. + nbrx log. Valeur 6 000 F, cédé 3 000 F. **Philippe LAIGRE, 395, rue des Wetz, 59500 Douai. Tél. : 27.97.94.56 (après 18 h).**

Vends Apple IIe monit. mono. jaune + joy. + jeux + utilit. + manuel + livres jeux et basic : 3 500 F à déb. Peu servi. **Jacques BESCHE, groupe les Irlandais, esc. 8, bt C, Arcueil. Tél. : 45.47.24.41.**

Vends Apple IIe (87) + monit. Apple mono + drive Apple 5" 1/4 ext. + joystick + 20 disq. + manuels. Parfait état, 3 300 F (cause double emploi). **Stéphane VIÉ, 9, avenue du Château, 91000 Evry. Tél. : 60.78.39.44.**

Vends Apple IIe 65 CO2 128 K, 2 drives, monit. vert, joystick, souris, carte impr., chat mauve, Z 80, nbrx logs et livres. Prix : 6 000 F. **Evelyne DOUTE, 27, rue de Chambord, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : 34.78.73.26.**

Vends Apple IIc + monit. mono + câbles + softs é Péritel + disq. Urgent ! Prix : 3 000 F. **Xavier PAOLI, 8, allée du Feu-Follet, 91800 Boussy-St-Antoine. Tél. : 69.00.84.00.**

Stop ! Au bord du gouffre, vends Apple IIc avec joystick, souris, écran ambre, brx jeux. Prix inégalé de 1 700 F (t.b.é.). Vite ! **Marc FERREY, 6, rue Laranal, 92330 Sceaux. Tél. : 43.50.01.75.**

Stop ! Apple IIe 65 CO 2 + monit. + duodisk + 80 col. 128 K + souris + imprim. IW 2 + chat mauve + nbrx jeux + joyst. + Péritel. T.b.é. Prix : 6 990 F. **Thierry NEUMANN, 54, av. Gabriel-Péri, 93370 Montfermeil. Tél. : 43.30.64.77.**

Vends Apple IIc + monit. + lect. ext. + impr. scribe + joys. + souris + boîte de rangt + livres + logiciel Work. T.b.é. : 3 600 F. **Louis COLLINET, 3, rue des 2-Boules, 75001 Paris. Tél. : 42.33.10.20.**

Vends Apple IIe + mon. mono. + double lect. + joystick + nbrx jeux (Flight Sim. 2....) et docs. Prix : 3 500 F. **Julien BACH, 36, rue de la Madeleine, 49000 Angers. Tél. : 41.87.39.61 (week-end).**

Vends console Apple IIc + souris + 18 disq (3 log. graph. + 3 prof. + 3 utilit. + 8 vierges + Mouse desk). Prix : 3 000 F à déb. **Stéphane SORO, Moussy-St-Laurent-en-Faucigny, 74800 La Roche-sur-Foron. Tél. : 50.03.22.42.**

Vends Apple Unidisk 3" 5 : 2 000 F, Apple disq. II 5" 25 : 800 F, Apple II c complet (écran, stand, sac....), 3 000 F. **Gilles HOZE, 151, rue Aristide-Briand, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39.19.48.01 (à partir de 19 h).**

Vends Apple II c + monit. + sac + kit nettoyage + souris + prise Péritel + joysticks + nbrx log. et docs, t.b.é. : 3 000 F à déb. **Ludovic LAMER, 11, rue Blanche, 75009 Paris. Tél. : 48.78.60.69.**

Vends Mac 512 : 5 000 F + lect. disq. double face Apple : 1 500 F ou l'ensemble 6 500 F + nbrx progs. **Robert SUQUET, 4, rue des Archives, résidence de la Brèche, 94000 Créteil.**

Vends Apple IIe, état impec., peu servi, avec monit. n/b, drive, joystick, 46 disq. (jeux, util. disq. vierges), docs. Prix : 4 200 F. **Martine BOSQUET, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.89.90.**

THOMSON

Vends TO 8 + mon. coul. + drive 3,5 p. + imprim. + modem + crayon opt. + cart. télémat. + megabus + TOS + logs. Prix : 5 500 F à débattre. **Claude MORGAND, 95 Taverny. Tél. : 39.95.80.17.**

Vends TO 8 + lect. K7 et disq. + nbrx jeux + 2 manettes + crayon optique : 4 500 F. **Cédric BOURGEOIS, 204, rue Saint-Maur, 75010 Paris. Tél. : 42.45.28.90 (à partir de 19 h).**

Vends jeux orig. K7 Thomson : Vera Cruz : 80 F, Super Tennis : 55 F, Green Beret : 55 F, Scrabble : 60 F, Numéro 10 : 60 F, jeux inédits : 10 F. **Florent NAIGEON, 3, rempart St-Pierre, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. : 85.48.82.59.**

Vends TO 7/70 (t.b.é.) + lect. K7 + cube informatique (4 K7) + colorpaint + 14 log. originaux + 7 livres (500 F). Le tout acheté 7 000 F, vendu 3 500 F. **Julien ANDRZEJCZAK, 32, rue de Thiverval, 78650 Beynes. Tél. : 34.89.14.83.**

Vends TO 8 + lect. 3,5 p. + lect. 2,8 + jeux + impri. PR 90-600 + manette + crayon opt. + log. de dessin et traitement de texte + guides F 4800. **Emmanuel BONIN, B.P. 44, le Mont-des-Oiseaux, 83320 Carqueiranne. Tél. : 94.57.71.48.**

Vends TO 9 + joys. + cray. + revues + ext. jeux et mus. + 15 disq. vierges + 1 K + nbrx jeux ori. + 3 éduca. Etat neuf. Acheté 12 000 F, vendu 6 000 F. **Daniel BOINOT, la Planée, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.69.63.95.**

Vends TO 8 + lect. de disq. 3,5 p. + souris + 2 joysticks + manuel d'util. + nbrx logiciels. Le tout t.b.é. : 3 200 F à débattre. **Boris RICHARD, 12, square Jules-Ferry, 95110 Sannois. Tél. : 39.80.67.38.**

Vends jeux. Vends A 920 pour 100 F, moniteur coul. Thomson 800 F. **Jean-Charles BAPTISTA. Tél. : 48.29.13.49 (après 19 h).**

Vends TO 16 + monit. coul. + 10 jeux. Le tout 5 500 F. TO 7/70 (clavier mécanique) + lep + QDD + 5 jeux : 700 F. **Olivier PRÉVEL, 36, rue du Manoir, 14360 Trouville-sur-Mer. Tél. : 31.88.77.73.**

Vends TO 8 D (01-88) fact. à l'appui + cayon opt. + 1 joystick neuf + jeux originaux + livre d'initiation (dans embal. origine). Prix 2 900 ferme. **Etienne BRET, les Picardes-Albon, 26140 Saint-Rambert-d'Albon. Tél. : 75.03.04.37.**

Vends jeux TO 8, TO 9, TO 9 + + disk 3,5 p., 1 pour 60, 2 pour 100 F. Vends revues Tilt de déc. 85 à déc. 87, 1 pour 7 F, les 18 pour 95 F. **Patrick NALLINO, 1, impasse les Malines, 91090 Lisses. Tél. : 60.86.23.25.**

Vends TO 7/70 cause double emploi neuf encore sous emballage, plus disquette basic, 1 500 F à débattre. **Jean-Jacques AUSTERVEIL, 36, rue des Artistes, 75014 Paris. Tél. : 43.22.13.66 (après 19 h).**

Vends TO 9 + monit. coul. + crayon opt. + extension manettes + 1 manette + jeux + disq. vierges + livres. Le tout 4 500 F. **Christophe ESNAULT, 46, avenue du Général-de-Gaulle, 53500 Ernée. Tél. : 43.05.79.20.**

Vends MO 5 + lep + manettes + jeux + guide + 20 Tilt, le tout à 1 000 F. **Jean-Marc LE BOURHIS, 11, lot les Fontanelles, 11250 Leuc. Tél. : 68.79.70.32.**

Thomson MO 5 + lect. K7 + crayon optique. Presque pas servi : 700 F. **Julien BARRATÉ, 5, place de la Mairie, 78240 Chambourcy. Tél. : 39.65.40.36.**

Vends Thomson MO 5 + lect. K7 + nbrx jeux + 2 joysticks + livres + crayon optique : le tout à 1 500 F. **Nicolas SCHMITT, 1 bis, avenue de l'Ardèche, 27200 Vernon. Tél. : 32.51.11.61 (après 19 h).**

Vends log. originaux pour MO 5 : Astérix et la potion magique, Sapiens, 5e Axe, Super Tennis, Miner 2049 ER (cartouche). **Cong-Minh HA, 122, rue Beyle-Stendhal, 38340 Voreppe. Tél. : 76.50.06.63.**

Vends TO 8 D (sous garantie) + crayon optique + 1 joystick + nbrx jeux (Mach 3, Sports d'été...) + revues + guide du TO 8 D. le tout 2 300 F. **Alexis COLÈS, 20, rue Auguste-Renoir, 33600 Pessac. Tél. : 56.37.15.81.**

Vends jeux pour MO 5, MO 6, TO 7-70, TO 8, TO 9 et MO 5 avec tout l'équipement. Ex. : Stone Zone, Brain Power, Space Tunnel, 50 F le jeu. **Gilles KAMMERER. Tél. : 43.47.09.38.**

Vends TO 8 + GDD + lect. K7 + manette + cray. opt. + 13 disk + nbrx log. (Bob Winner, les Pass. vent 1, Arkanoïd...). Le tout : 1 000 F. **Stéphane LECOUTURIER, les Bordes, Mœurs-Verdey, 51120 Sézanne. Tél. : 26.81.31.89.**

Vends (serieux) MO6 mono + lect. K7 + manette + prise TU + revues + livre progr. + jeux (Blood, Les Passagers du Vent...) : 2 800 F (cause chômage). **Stéphane FATTORETTO, 3, rue de Bourgogne. Tél. : 77.72.52.42 (après 19 h).**

Urgent ! Vends TO7/70 + lep + jeux + monit. mono vert + 1 manette + contrôleur de manettes type Atari + livres. 2 500 F à débattre. T.b.é. **Anthony, 76170 Lillebonne. Tél. : 35.38.51.19.**

Vends TO 9 + impr. PR 90600 + souris + 2 joysticks + 17 jeux (Bivouac, les Privés, Arkanoïd) + 1 boîte de rangement 20 disq. + nbx trucs et revues. **François POUTIERS, 28, rue du Plateau, 91200 Athis-Mons (région parisienne). Prix : 3 600 F. Tél. : 60.48.39.43.**

Vends MO 6 t.b.é. + crayon optique + man. + lep + livre + câble Péritel + 18 sup. jeux (Bobwiner, OK Cow-boy, Prohibition) idéal pour commencer et s'amuser. Prix : 1 500 F. **Jean-Baptiste BORNEUF, 14, rue de Fleury, 77930 Cély-en-Bière. Tél. : 64.38.00.90.**

Vends TO 8 + écran coul. + lect. de disq + lect. K7 + jeux (K7 et disq). Prix : 3 000 F. **Jérôme TOMKOWIAK, 27, rue Marcel-Cachim, Douchy-les-Mines. Tél. : 27.44.97.16.**

Vends TO 8 + mon. coul. + lect. disq + jeux. Prix à déb. **Eric ROUSSON, 10, rue Parmentier, 42110 Feurs. Tél. : 77.26.07.97.**

Affaire ! Vends syst. complet : TO 9 + (512 Ko, Modem, lect. disq. 3") + monit. MBO 9831 + imprim. PR 90600 + souris + cray. optique + util. puissants. Très bon prix. **Francis LAROUR, 14, rue René-Béon, ZAC du Bel-Air, 78100 Saint-Germain-en-Lay (Paris). Tél. : 30.61.57.46.**

Affaire ! Vends nbx jeux Thomson MO/TO K7 au prix de 70 F pièce (Arkanoïd, Renegade, Dieux du stade, Tout schuss, Barry Mc Guigan, Fox...). **Cyril LESPAGNOL, 25, rue Lannes, 62750 Loos-en-Gohelle (Pas-de-Calais). Tél. : 21.43.40.81.**

Cherche prog. log. util. langage éducat. jeux K7 et disks pour MO 5. Cherche manettes monitor accessoires MO 5 Thomson. **Daniel VERDIERE, 87, rue d'Hem, 59100 Roubaix. Tél. : 20.75.47.61.**

Stop ! Vends Thomson MO 6 + 22 jeux + 1 guide du Basic + 1 livre de listing de jeux. Le tout cédé à 1 000 F. **Sébastien BOSSELER, 15, rue du Bois-Bayeul, 91070 Bondoufle. Tél. : 60.86.07.52 (après 18 h).**

Vends tout ou parties TO 9+ (Modem + drive + 512 Ko + 4096 coul.) + monit. coul. (5 000 F) + imprim. 80 col. (1 500 F) + souris + nbx logiciels. **Denis DUBOIS, 20, rue du Commandant-Louis-Bouchet, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : 46.31.26.50.**

Vends TO 8 ss monit. avec crayon optique + souris + drive + 2 manettes Speed King + lecteur K7 + 10 jeux. Etat neuf : 2 500 F à déb. **Arnaud COLLARD, 94, avenue de Nonneville, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.68.58.22.**

Vends TO 8D + monit. coul. + manette + nbx jeux + crayon opt. + livre de progr. + guide. Le tout : 3 800 F t.b.é. **Julian OFFREDI, 56, chemin de la Frayère, villa Bernadette, 06530 Peymeinade. Tél. : 93.09.92.50.**

Vends MO 5 + lect. K7 + ext. joystick + crayon opt. + 8 jeux + 4 K7 initiation Basic + manuel. Prix : 800 F. **Nicolas BAUDET, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.29.51.40.**

Vends syst. complet TO 9 (écran coul., clavier, unité centrale, impr., manettes, souris, crayon opt.) + studio + colorpaint. Prix : 3 000 F. **Olivier DURAND, 4, place de la République, 60340 Saint-Leu-d'Esserent. Tél. : 44.56.36.68.**

Vends TO 8D coul. + 7 jeux (2 compil.) + 1 joystick + disq. vierges. Prix : 2 800 F. **Antonin PAVIL, 4, rue Coypel, 75013 Paris. Tél. : 45.35.54.43.**

Vends MO 5 avec lect. K7 + crayon opt. + contrôleur d'ext. + adapt. prise Péritel + jeux + log. éducatif. Etat neuf, prix à débattre. **Roger GRANDCLAUDE, 10, allée Résidence les Tourelles, 45200 Montargis. Tél. : 38.98.25.82 (après 18 h).**

Vends Thomson TO 7/70 + monit. coul. + lep crayon opt. + 1 lect. disq 3''1/5 p. + 2 manettes + extensions + nbx jeux + doc complète. **Frédéric CHAPELLE, 19, villa du Petit-Parc, 94000 Créteil. Tél. : 48.98.46.78.**

Vends MO 6 + 41 jeux + crayon opt. + pictor + manette + nbx livres (revues, prog., guide MO 6). Prix : 1 300 F t.b.é. **Gilles MELIN, 13, sentier-sous-Châteaudun, Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.76.71.96 (à partir de 17 h).**

Vends cause double emploi MO 5 + monit. coul. Thomson + nbx orig. + joystick t.b.é. Prix : 2 800 F. **Vincent LEDEY, 69, rue de la Libération, 91680 Bruyères-le-Chatel. Tél. : 64.90.21.82.**

Urgent ! Vends unité centrale TO 9 + disk vierges + jeux + joystick. Peu servi. Le tout : 1 900 F. **Xavier POISSONNIER, 9, avenue Voltaire, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : 34.17.09.37.**

Vends TO 8 + lect. disq. + lect. QDD + lect. K7 + impr. PR 90-612 + manette + 14 log. + crayon opt. et livres. Prix : 4 000 F peu servi. **Lionel LE CHANONY, 24, rue Raoul-de-Lattre, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : 45.97.87.97 (après 19 h).**

Vends TO 8 + lect. disk 3''1/2 + monit. coul. + jeux + manette + traitement de texte + crayon opt. Prix : 2 000 F t.b.é. **Bruno BOUVIER, 24, rue Jean-Lurçat, 94800 Villejuif. Tél. : 46.78.65.16.**

Vends TO 9 + interface + manettes + 2 joysticks + imprim. PR 90-612 + nbx log. (disk) + livres. Prix : 3 500 F t.b.é. **Stéphane ROUSSANGE, 23, rue des Jacinthes, 94260 Fresnes. Tél. : 42.37.54.99 (après 18 h).**

DIVERS

Vends imprim. DMP 2000 + trait. de textes + cordon (CPC, Atari, PC,...) : 1 300 F. Et magnétoscope type beta avec 60 K7 : 1 500 F. **Laurent NOLIUS, 2, rue des Noyers, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.20.08.**

Vends imprim. DMP 2000 : 1 150 F, pour Amstrad CPC : souris (AMS) : 400 F, echosoft (digitalisation vocale) : 150 F, joystick : 50 F, livres (basic, assembleur). **Arnaud DELEVOYE. Tél. : 39.64.36.35.**

Vends jeux origin. pour IBM PC. Occasion à saisir (Zany Golf, Action Service, Double Dragon, etc.). (Avec boîte et documentation.) **Emmanuel SANDORF, 13, rue Jehan-de-Brie, 77000 Melun. Tél. : 64.52.11.12.96.**

Vends ordinateur bureautique compatible PC : Micral 80-21c + monit. + imprim. Lina 21/22 + 2 disks gestion pour clients : affaire : 2 000 F. **Frédéric FORABOSCO, 6 bis, route de Maisons, 78400 Chatou. Tél. : 30.71.17.88.**

Vends PC 1512 SD + 14 jeux (Gunship, Rocket Ranger...) + 1 joystick + 20 utilitaires (turbo Pascal, GW basic, D Base 3...) + doc. Val. : 15 000 F, vendu 9 000 F à débattre. **Xavier DALUZEAU, 26, rue de Paris, 78230 Le Pecq. Tél. : 34.51.08.17.**

Vends monit. coul. Tandy CM5 état parfait, valeur 2 200 F, vendu 1 500 F. **Richard GUERIN, 6, rue de la Chesnaie-Logron, 28200 Chateaudun. Tél. : 37.98.95.91.**

Vends Sega + 15 jeux (Rocky + Out Run + Lunettes 3D + Pistolet + Zaxxon 3D + Space Harrier 3D + Thunderblade) val. 4 300 F cédé 2 000 F. **Cédric BEAUGER, 9, av. Gal-Billotte, 94000 Créteil. Tél. : 43.77.96.10.**

Vends 15 Tilt : 17 F pièce + Amstrad Mgz n° 1 à 28 : 17 F + Amstrad hebdo : 5 F + Amstar : 6 F + boîtier Amsoft : 2, 5 F + doubleur joystick : 60 F + magneto : 255 F + laser 500 : 750 F. **Renaud BOUCHACOURT, chemin du Marechau, 35300 Chalans. Tél. : 51.68.04.91 (bur.), 51.35.04.09 (dom.).**

Vends télé n/b 13 ch. neuve gagnée, 700 F (val. 850 F) ou échange contre moniteur haute résolution pour ST. **Ludovic DUVAL, le Presbytère, le Vieux Bourg, 72210 Loupland le la Suze.**

Vends les trois Tilt/bis (cause double emploi) état neuf 30 F ttc et Atari XE : vends ou échange contre jeux sur disk cartouches + K7 Spy 2. **Bertrand COURQUIN, 25, rue Jean-Dédron, 44980 Sainte-Luce-sur-Loire. Tél. : 40.25.64.84.**

Vends MSX2 Philips NMS 8250 (10/87) + imprim. MSX Seikosha (11/87), état neuf + livres + disq. + jeux, prix : 2 500 F à débattre. **Philippe PLAISANT, 25, rue Abbaye de Cluny, 59520 Marquette lez Lille. Tél. : 20.74.13.21 (après 19 h)..**

PC : vends orig. complets. Rocket Ranger (neuf) 220 F. California Games : 140 F. Ikari Warriors : 155 F. Bob Winner : 180 F. Prix à débattre. Port compris. **Olivier PAROZ, au clos Devant, 1081 Montpreveyres, Suisse. Tél. : 021/903.20.80.**

Vends MSX Sony HB 75 F + lecteur K7 + jeux : 750 F, écran vert : 600 F, table traçante sony 4 coul. : 750 F. Ensemble : 1 900 F ! Dépêchez-vous ! **Laurent MARSAN, 20, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél. : 43.74.40.75.**

Vends synthét. Yamaha DX 21, acheté 7 600 F. (Déc. 87) état neuf, docs et cables, synthèse FM, split, 32 voix, ou polyphonique, clavier 61 touches 128 présélections, etc. Vendu 5 000 F. **Nicolas DESLIONS, 9, rue Maurice-Bedel, 37000 Tours. Tél. : 47.20.84.52.**

Vends 10 disq. vierges 3' 1/2, 15/2D « Verbatim » pour Amiga : 100 F (port compris). **Thierry MOUREY, 34, rue des Champs-Creux, 21800 Chevigny-St-Sauveur. Tél. : 80.46.40.41.**

Pour cause double emploi, vends console Sega, peu servie + 3 jeux + Light Phaser + 2 manettes. Valeur 1 650 F, vendu 1 000 F. **Xavier JANVARIO, 57, les Chênes, 83580 Gassin. Tél. : 94.56.09.18.**

Vends cons. Sega + Sp. Harrier + W. Boy + W. Boy 2 + Quartet + Out Run + Alien Syndrome + Hang On. Val. : 2 500 F, vendue 1 000 F. **Gunther CREUTZER, 25, rue Victor-Hugo, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.53.36.82 (après 18 h).**

Affaire ! TO7/70 (70 Ko) + lect. K7 et disks + jeux K7/disk + basic 1.0 + extensions musq jeux + 2 manettes + ext. incrustation : 1 500 F (t.b.é.). **Martial HAUTEREAU, 26, rue de Bessancourt, 95480 Pierrelaye.**

Vends Casio FX 6000 G : 450 F peu servi. Recherche utilitaires récents (animation, dessin, digit...) sur Amiga. Contactez-moi. **Jean-Marc POINSIGNON, 6, rue de Strasbourg, 57290 Fameck. Tél. : 82.58.64.51.**

Vends platine laser Sony CDP 350 (acheté en juin 88) cause CDV : 1 500 F. Achète compacts d'occasion, écrire. **Mung-Ki WOO, 25, av. Youri-Gagarine, 93270 Sevran.**

Vends disquettes 5'1/4, 250 F les 100 ou 29 F les 10. Contactez-moi pour tout renseignement. **Xavier RAME, 17-22 Vieil-Castel, 18000 Bourges. Tél. : 48.65.07.13.**

Urgent ! vends Oric Atmos 48k alim. neuve + K7 jeux (3) + cables, le tout t.b.é. Prix : 1 000 F (acheté 1 500 F) convient à un débutant. **Jean-Philippe HELENE, Viervillesur-Mer, 14710 Trévières. Tél. : 31.21.42.50.**

Vends imprimante Epson LX 90 pour Amiga, Atari, IBM PC... 1 700 F. Vends jeux orig. pour C 64. **Lionel VANNELLI, 19, square Michelet, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.10.45.**

Vends cartouche Zillion SEGA 140 F et manette contrôle stick 130 F t.b.é. **Bertrand MIRAILLES, 52, route du pont de Laverune, 34000 Montpellier. Tél. : 67.45.28.79.**

Vends orig : Flight Path 737, Sorcery pour MSX, Pitstop 2 pour Commodore 64, Skyfox, Who Dares Wins 2, Winter Games, Vera Cruz (en cassette). **Romain BIGEARD, Belmont, 39380 par Mont-sous-Vaudrey. Tél. : 84.71.71.77.**

Vends console Sega t.b.é. + 2 joysticks + Hang On, Secret Command, Rocky, Alex Kidd, Wonder Boy, Pistolet + jeux de tir 1 500 F. **Bertrand DONNET, B.P. 5130, 2, rue Monseigneur-Pelt, 57074 Metz, cédex 03. Tél. : 87.36.24.79.**

Vends ordin. poche Canon XO7 24k : 800 F + impr. 4 coul. : 900 F + lect. K7 : 150 F + interf. péritel : 1 100 F nbreux log. (jeux, utilit., etc.) + nbreux doc. **Olivier VOINNET, 73, rue Curial, Bat. B, 75019 Paris. Tél. : 40.34.85.69.**

Vends K7 Spectrum (Gunship, Starglider...) pour 40 F pièce ou le tout pour 800 F. **Ludovic CHOPIN, 31, rue Valérie-Derkenne, la Longueville 59570 Babay. Tél. : 27.66.01.25.**

Vends synthé multitimbral Casio CZ 2000 S (version CZ 3000 + HP incorporés) + b. à rythmes Boss + Pro 24 + éditeur + nbreux sons : 3 000 F. **Mengchi KOK, 42, rue de Paris, 93260 Les Lilas. Tél. : 43.64.44.10.**

Vends pour exelvision cartouches Guppy, Wizord, Quizzy 100 F + cartouche Virus 50 F + disq. Exeltexte 200 F. **Xavier GERBEAUD, 54, rue Cazenave, 33100 Bordeaux. Tél. : 56.86.19.62.**

Vends console Sega (t.b.é.) + 6 jeux dont (After Burner, Sp. Harrier, Choplifter) : 1 000 F. Prix à débattre. **Christophe OLIVO, 159, rue de la Libération, 44230 Saint-Sébastien-sur-Loire. Tél. : 40.80.69.78.**

Vends collection complète de Tilt (depuis le n° 1 !), ens. ou séparément. 10 F le numéro (5 F jusqu'au n° 15) ou le tout 350 F). **Gilles FERTE, les Grands Marais, 45640 Sandillon.**

Vends Spectrum 48k + nbreux jeux + interf. joys + joysticks + lect. K7 1 100 F (si poss. région Paris). **Christophe ESCRIHUELA, 53, av. des Deux-Clochers, 94450 Limeil-Brévannes. Tél. : 45.69.38.23.**

Echange ou achète jeux originaux sur PC, vends livres de jeux en basic (PC). Vends aussi cartouches de jeux Nintendo (bon prix). **Yves-Eric MARTIN, 3, rue Paul-Cézanne, 78360 Montesson.**

Vends Spectrum 128k + 2 péritel + de nbreux jeux (Out Run, Barbarian, Renegade...) + 1 joystick. Prix : 1 100 F, à débattre. **Jérôme GUICHARD, 33, rue Grande, les Ecrennes, 77820 le Châtelet-en-Brie.**

Vends MSX HB75F Sony + cables (peritel et magneto) + 5 logiciels + guides d'utilis. + livre de progr. + revues. Vendu 1 200 F. **Gérard COTTON, 20, rue de la Diligence, 95310 St-Ouen-l'Aumone. Tél. : 30.31.01.41.**

Solde ! Robot Fischertechnik emballé + microlab + divers composants électroniques performants. Prix à débattre. **Eric LERAITRE, 2, parvis de la Bièvre, app. 23, 92160 Antony. Tél. : 42.37.54.59.**

Vends CBS Coleco + 7 cartouches + 2 joysticks * Recherche contacts sur 520 ST dans la vallée d'Azergues de préférence * Vends CPC 464 1 200 F. **Hervé LYAUDET, Les Grandes Chamelet, 69620 le Bois d'Oingt. Tél. : 74.71.32.36.**

Vends console Sega + 2 manettes + 9 jeux (Hang On, My Hero, Shinobi, Zillion, Rocky, Fantasy Zone 2, Enduroracer, Alex Kidd, Secret Command) 1 500 F. **Aurélien GRIMAUD, 11, sq. A.-Renoir, 75014 Paris. Tél. : 45.42.99.07.**

Vends imprimante DMP 2000 t.b.é. + trait. de text. + cordon pour compatibles, Atari, CPC : 1 300 F. **Sylvain NOLIUS, 2, rue des Noyers, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.20.08.**

Portatif Toshiba 1200 8086 + DD 20MO + disq. int. 3'1/2 720 Ko + ram 1 mo sauveg. + autonomie + 4 HS + LCD supertwist + disq. ext. 5'1/4 360 Ko, état neuf 03/88 : 27 000 F (ss gar. + fact.). Lot 15 jeux orig. compat. IBM, neuf 3 500 F. **Christophe. Tél. : 42.75.24.82 (avant 18 h).**

Débutant sur PC cherche contacts + jeux éducat. Divers utilitaires. **Michèle HEISSLER, 6, rue Courtier, 77580 Vaucourtois. Tél. : 60.25.70.49.**

Vends console Sega + 6 jeux (After Burner + Choplifter...) + gar. 05/89. Cause Amiga, val. neuf : 2 000 F, vendu 1 100 F. Cherche contacts Amiga sur Lille. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

Vds Colecovision + Poignées super Controlers + 20 cassettes. **Daniel FRIANT, 39, rue F. Guillaume, 60230 Mouy.**

Vends MSX-VG 8010 S + alim. magnéto. et cass. spec. adapt., imprim., not., câble Périt., état neuf. Le prix : 600 F (à débattre). **Jean BARRIER, Villeneuve-le-Roi. Tél. : 45.97.47.76.**

Vends ensemble complet Texas TI 99/4 A : console, synthétiseur, super sketch, cartouches, K7... Valeur achat 15 000 F, vendu 6 000 F, liste sur demande. **Antoine CUVELLARO, 83, rue Baudricourt, 75013 Paris.**

AMSTRAD

1512 SD mono	4953
1512 DD mono	6090
1640 SD mono	6387
1640 DD couleur	9365
1640 HD 20 mono	9585
2086 SD 12 MD	[redacted]
2086 DD 14 HRCD	[redacted]
2086 HD 14 CD	[redacted]
2086 HD 14 HRCD	[redacted]

AUTRES CONFIGURATIONS NOUS CONSULTER

IMPRIMANTES

Star LC 10	2300
Star LC 24-10	3900
Epson LX 800	2600
Panasonic 1124	4490

PHASE
GALERIE "LE SQUARE"
93, Avenue du Gl Leclerc
75014 PARIS
45 45 73 00
Mº Alésia - 10H à 19H Lundi-Samedi

AMIGA

Disque A 500 30 Mo	**4900**
Amiga 500	[redacted]
Amiga 500 couleur	[redacted]
Amiga 2000	[redacted]
Amiga 2000 couleur	[redacted]
extension A 501	1340
lecteur interne A 2010	1490
lecteur externe A 1010	1320
moniteur A 2080	4490

SUPER

1640 SD
Monochrome
Carte 32 Mo
12890

DISQUETTES

10 DF/DD 5" 1/4	10 DF/DD 3" 1/2
30 F	90 F

SURPRISE

Amiga 2000 + carte XT
conditions spéciales
éducation nationale

REPRISE POSSIBLE DE VOTRE ANCIEN MICRO - CRÉDIT - DÉTAXE - VENTE PAR CORRESPONDANCE - PRIX T.T.C.

PETITES ANNONCES

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 80 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 19Z.).

Pour les abonnés, le tarif est de 40 F, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT.

Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement précédant la parution
à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

INDEX

Vous trouverez ci-dessous le répertoire de tous les logiciels testés dans ce numéro, classés par ordre alphabétique et avec le numéro des pages.

3D Pool, p. 16
Abrams Battle Tank (PC), p. 44
African Raiders 01 (PC), p. 66
All Points Bulletin, p. 14
Altered Beast, p. 16
Andes Attack (ST), p. 72
Apache Stricke (ST, Amiga), p. 16
Archipelagos (Amiga), p. 64
Aspar (PC), p. 16
Associe, mémorise (ST, PC, Thomson), p. 26
Bad Cat (PC), p. 72
Balance of Power (PC), p. 72
Barbarian II (CPC), p. 60
Battle Chess (ST), p. 16
Battle of Napoleon (C 64), p. 58
Battlehawks 1942 (PC), p. 59
Battletech (Amiga, PC), p. 16
Battletech (Amiga), p. 58
Batty (C 64), p. 64
Beam (Amiga), p. 68
Beast (Amiga), p. 14
Bio Challenge (Amiga), p. 64
Blasteroïds (C 64), p. 72
Blood Money (Amiga), p. 40
BMX Freestyle (CPC), p. 72
BMX Simulator II (CPC), p. 72
Buffalo Bill Wild West (ST, Amiga), p. 16
Bumpy (ST), p. 66
Butcher Hill (C 64), p. 68
Castle Warrior (ST), p. 12
Chuck Yeager's Adv. Flight Trainer 2.0 (PC), p. 60
Code Name : Ice Man, p. 16
Concordance des temps (ST), p. 26
Cosmic Pirate (Amiga), p. 72
Déjà Vu II (ST), p. 94
Deluxe Paint III (Amiga), p. 88
Dondra (PC), p. 14
Dr Plummet's (Amiga), p. 14
Duo Pack (CPC, ST), p. 72
Eliminator (Spectrum), p. 72
Emulcom 3.01 (ST), p. 90
Fairyland (ST, Amiga), p. 14
Fire King (C 64), p. 16
Firezone (PC), p. 66
Forgotten Worlds (ST), p. 46
Fright Night (Amiga), p. 50
Future Sports (ST, Amiga), p. 16
Galaxy Force (Sega), p. 60
Galdregons Domain (Amiga), p. 72
GFA Assembleur (ST), p. 89
Ghosts'n Goblins (Nintendo), p. 59
Gold of the Americas (PC), p. 16
Gyrex (ST, Amiga), p. 16
Hard Drivin, p. 14
Hard Drivin (Arcade), p. 34
Highway Patrol (CPC), p. 54
Hillsfar (C 64), p. 95
Hyperdome (Amiga), p. 72
International Athletics (Amiga), p. 16
International Karate (PC), p. 72
International Rugby Simulator (CPC), p. 72
Journey (Amiga), p. 16
Kirk Off (ST), p. 16
Kult (ST), p. 97
Land of Legends (Amiga), p. 14
Last Duel (CPC, Amiga), p. 58
Last Stuntman (The) (ST, Amiga), p. 16
Legend of Black Silver (The) (C 64), p. 98
Let Sleeping Gods Die (ST, Amiga, PC), p. 16
Liberators (ST, Amiga), p. 16
Licence to Kill, p. 14
Lombard Rally (PC), p. 62
Lords of the Rising Sun (Amiga), p. 92
Lucky (ST), p. 10
Manhunter in New York (Amiga), p. 72
Massacre Ninja (CPC), p. 72
Master Ninja (Amiga), p. 72
Mayday Squad (ST, Amiga), p. 16
Mayday Squad (Amiga), p. 43
Metropolis (ST, Amiga), p. 14
Micro Scrabble de Luxe (CPC), p. 60
Might ans Magic (PC), p. 98
Multicours (ST), p. 26
Multiface ST (ST), p. 30
Muncher (the) (C 64), p. 72
Navy Moves (ST), p. 16
Obliterator (CPC), p. 62
Pacland (Amiga), p. 72
Panic Stations, p. 16
Paranoia Complex (the) (CPC), p. 70
Plantations Murders (the), p. 16
Populous (ST), p. 64
Populous II, p. 16
Precious Métal (ST, Amiga), p. 72
Premier Collection (ST), p. 72
Prophecy (PC), p. 16
R-Type (Amiga), p. 58
Raffles (ST), p. 56
Raider (Amiga), p. 68
Rainbow Island, p. 16
Rally (ST), p. 16
Rampage (Amiga), p. 72
Real Ghostbusters (the) (ST), p. 70
Renegade III (C 64), p. 66
Révolution française (ST), p. 26
Road Blasters (Amiga), p. 60
Robocop (ST), p. 41
Run the Gauntlet (C 64, CPC), p. 62
Run the Gauntlet (Spectrum), p. 72
RVF (ST, Amiga), p. 16
Sargon IV (Macintosh), p. 53
Shogun (Amiga), p. 16
Silpheed (PC), p. 70
Slip Stream (Amiga), p. 68
Steve Davis World Snooker (Amiga), p. 59
Stromp ST (ST), p. 14
Stromtrooper (ST), p. 55
STOS 600 Sprites (ST), p. 16
STOS Compiler (ST), p. 16
STOS Maestro (ST), p. 16
Super Mario Bross II (Nintendo), p. 45
Super Scramble Simulator, p. 14
Swiftar (ST), p. 68
Tailgunner Sport (the) (ST, Amiga), p. 16
Tankattak (ST, Amiga), p. 16
Targhan (PC), p. 62
Temple of Shaolin (Amiga, ST, C 64), p. 14
Test Drive II (Amiga), p. 49
Tiger Road (ST), p. 59
Tom & Jerry (Amiga), p. 58
Triton III (ST, Amiga), p. 14
Turbo (Amiga), p. 14
Twylite (ST, Amiga), p. 14
Vindicators (CPC, ST), p. 48
Voyager (ST), p. 52
Wroom ! (ST, Amiga), p. 16
War in Middle Earth (ST, Amiga, PC), p. 98
Xybots, p. 14
Y's (Sega), p. 98
Zombi (ST), p. 98
Zork Zero (Amiga), p. 16
ZZ Com (ST), p. 90

NASA. TV. HIFI. VIDÉO. MICRO
PUCES, SOURIS ET CELLULES GRISES, CHEZ NASA.
BL/LB
NASA électronique
36.14 CODE NASA

FORGOTTEN WORLDS™
DEUX GOMMEUX COOL-UNE SITUATION EXPLOSIVE-HUIT ADVERSAIRES MEGALITHIQUES
HITS
GEN DOR
CBM 64/128 – C, D • SPECTRUM 48/128K – C, D
AMSTRAD – C, D
ATARI ST – D • AMIGA – D
U.S. GOLD LTD., S.F.M.I. BUREAU 816, TOUR C.I.T.
BP 64, 3 RUE DE ARRIVEE, 75015 PARIS.
TEL: 010 331 433 50675. FAX 010 331 40470852
U.S. GOLD®
CAPCOM™